

Visite: http://ebooksmanga.blogspot.com/
DIBUJANDO HENTAI
APRENDE A DIBUJAR EL ARTE ERÓTICO
10
+ de 18 años
$20.00 DLLS 2.25
prohibida su venta a menores
VANGUARDIA
SÓLO PARA MAYORES DE 18 AÑOS
Clases de color
DIGITAL METAL
3D
ROPA CÓMODA
TOMO 10
PAREJAS
PARA MAYORES DE 18 AÑOS


Belmont







Directorio
Revista

Editor Responsable
Juan Antonio
Flores Valdovinos

Director
A. Pasos
Asistente
Edén Zayuri Ortiz M.

Diseño de Interiores
R. Eric Miramón R.

Clases de Dibujo
Mano
Salo
José Luis Belmont
Nastienka
Zayuri Kyoto
Angélica Bracho

Colaboradores
Kalid
Uriel Y. Guía Jiménez

Portada
José Luis Belmont

Corrección de Estilo
Guillermo Ríos Bonilla



Directorio
Editorial

Juan Antonio
Flores Valdovinos
Dirección General

Claudia Flores Valdovinos
Dirección Administrativa

Adriana Villalobos
Dirección de Operaciones

Verónica Maldonado
Dirección de Circulación



Servicios

VENTAS DE PUBLICIDAD
1323-0400 ext. 103

¿QUIERES SER DISTRIBUIDOR?
Marca 1323-0100
ext. 111

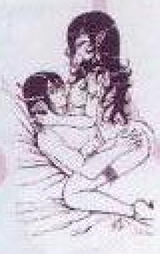
SUSCRIPCIONES
01-800 288 80 10

ÍNDICE

Tener una pareja es algo común, pero realmente a veces no nos damos cuenta de la importancia de esa persona que tenemos al lado. Independientemente de tu familia, siempre hay alguien que es una inspiración, una motivación, no sólo para mejorar sino también para superarse, para poder darle lo mejor de nosotros mismos, sea cual sea tu preferencia sexual. Lo importante es saber que esa persona te llena, te apoya y te ama, con la mente, con el alma, con el cuerpo.

Tú como dibujante sabes mejor que nadie que nuestras emociones influyen en nuestro trabajo. El estar bien y feliz con nuestra pareja se puede ver en cada trazo. Cada línea o color que aplicas refleja nuestro estado de ánimo, y aunque no lo creas, el estar con la pareja correcta te ayuda en mucho, ya que esa persona nunca será un obstáculo, nunca será un lastre que no te deje avanzar. En el caso contrario, si esa persona que tienes al lado es una roca en tu camino, es mejor dejarla y seguir por otro sendero. Mi madre me dio el mejor consejo de vida: "si lo amas y te ama, no importa lo que digan los demás, pero en el momento que te haga llorar, es mejor terminar".

















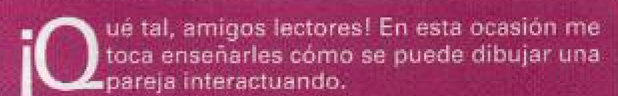








DIBUJANDO HENTAI No. 10 Publicación Mensual Enero 2009. Es publicada por EDITOPOSTER S.A. en Salvador Díaz Mirón #156 Col. Santa María la Ribera. México D.F. C. P. 06400. CERTIFICADO DE RESERVA DE TÍTULO SEP/INDA No. 04-2001-082014103600-102. CERTIFICADO DE LICITUD DE TÍTULO CCPRI-EXP. No. 1/432"99"/14757 No. 11089 CERTIFICADO DE LICITUD DE CONTENIDO CCPRI-EXP. No. 1/432"99"/14757 No. 7705. No. IMPI 896649. IMPRESA EN: EDITORIAL ESFUERZO, calle Esfuerzo #16-A, Naucalpan de Juárez, Edo. de México. DISTRIBUCIÓN EN D.F. Y ZONA CONURBADA UNIÓN DE EXPENDEDORES Y VOCEADORES DE LOS PERIÓDICOS DE MÉXICO A.C. Guerrero No. 50 México, D.F. por medio del EXPENDIO EVERARDO FLORES SERRATO. Serapio Rendón 87, México, D.F. DISTRIBUCIÓN FORÁNEA CODIPLYRSA DE C.V. Serapio Rendón 87 México, D.F. DISTRIBUCIÓN EN LOCALES CERRADOS por PUBLICACIONES CITEM, S.A. DE C.V. Av. del Cristo #101 Col. Xocoyahualco Tlalnepantla, Edo de Méx. C.P. 54080 Tel. 5238-0200. DISTRIBUCIÓN EN CENTRO Y SUDAMÉRICA: LAS AMERICAS COMMERCE, S.A. de C.V., Magdalena No. 135, Col. Del Valle, Méx. D.F., C.P. 03100, Tel. (55) 5687 2150 y 5536 4087, e-mail: commerce@prodigy.net.mx.



¡Qué tal, amigos lectores! En esta ocasión me toca enseñarles cómo se puede dibujar una pareja interactuando.

Sin embargo, y primero que nada, debo recalcar la importancia que hay en tener un "stock" de imágenes –recortes, fotografías, revistas– de todo tipo de cosas, personas, animales, paisajes y arquitecturas, situaciones, etcétera. Todo lo que pueda servirnos de referencia para la realización de nuestros dibujos o composiciones –eróticos o no–, y que parezcan convincentes.

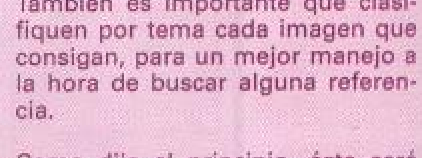






También es importante que clasifiquen por tema cada imagen que consigan, para un mejor manejo a la hora de buscar alguna referencia.

Como dije al principio, ésta será una clase sobre parejas y en esta página les muestro un breve ejemplo de imágenes relacionadas con este tema.







PAREJAS

Por Saló



Esta pareja fue creada específicamente para una historia de mi propia autoría, y que por la temática que maneja dicha trama son perfectos para abordar este tema; así que en esta ocasión nos servirán de modelos.

Ésta es la imagen previa de cómo se verá la ilustración terminada.
Como pueden ver, consta de todos los elementos necesarios para entenderla fácilmente.

Siempre, y antes de dibujar lo que sea que queramos plasmar, debemos tener una idea bastante clara de dicha imagen. Es decir, visualizar no sólo a nuestros personajes haciendo determinada acción, sino también el entorno en el que se llevará a cabo.

Aquí nuestra pareja está ya interactuando. Decidí que por esta ocasión permanecieran en una posición relajada, tal vez sentados en el piso.

Ya estaba resuelta la idea general de nuestro dibujo, pero aún faltaba crear una atmósfera, un sentimiento que envolviera a esta pareja.

Un abrazo era ideal para representar esa sensación de intimidad, de paz y sobre todo de unidad que quería para mis personajes.

Como pueden darse cuenta, las expresiones tanto de él como de ella mantienen una actitud contemplativa que refuerza la idea de tranquilidad que deseaba desde el principio.





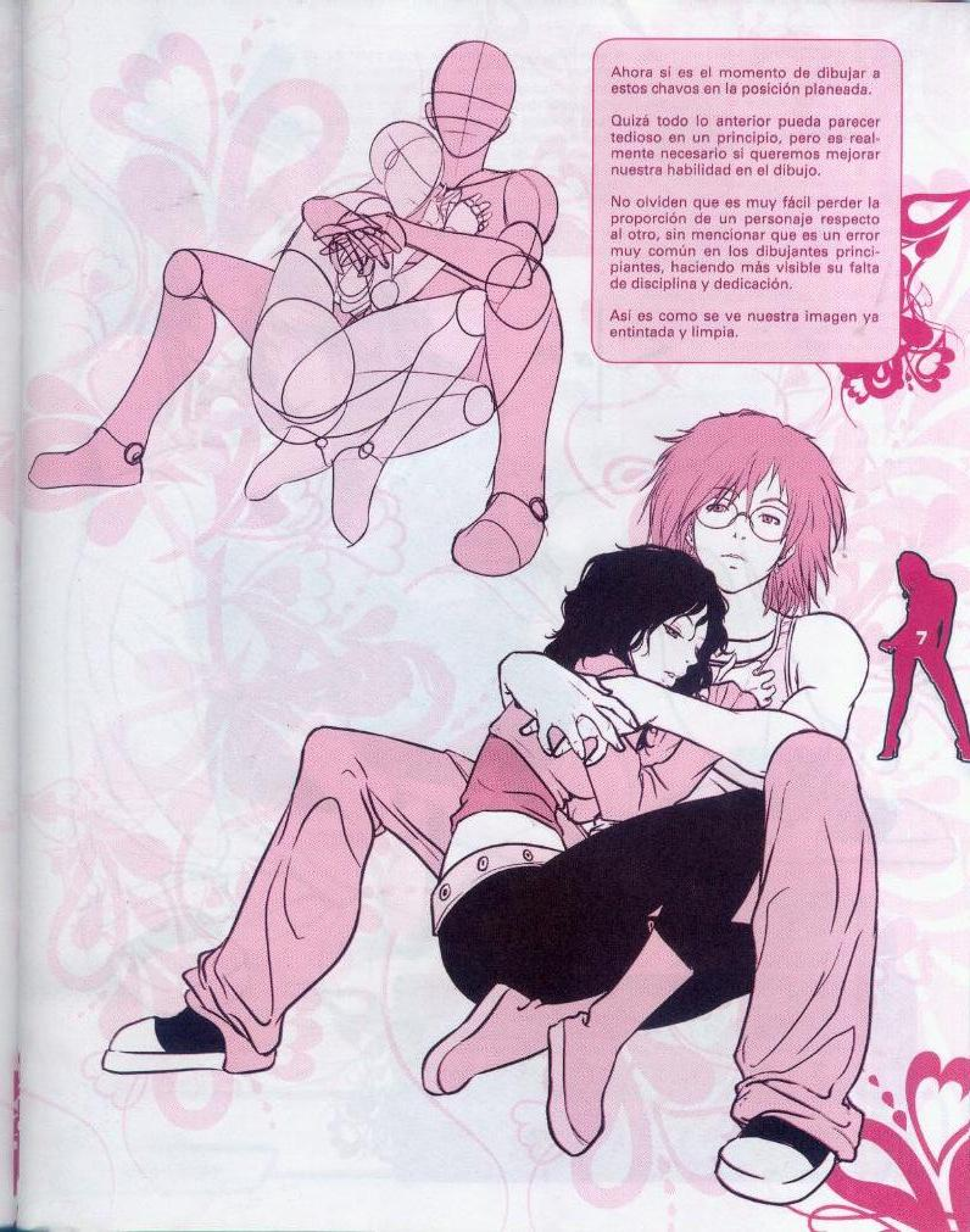
Debo aclarar que ésta no es la manera en que yo trabajo normalmente al realizar composiciones de este tipo, pero me pareció importante hacerlo de esta forma para que pudieran entender mejor su elaboración.

No deben olvidar nunca mantener una buena proporción anatómica en sus personajes, sin importar la posición en la que decidan dibujarlos.

Recuerden que al conservar proporciones adecuadas –sea cual sea su estilo de dibujo–, lograrán que sus creaciones se vean convincentes.



Por eso decidí dibujar a cada personaje por separado. Para que puedan observar y sobre todo entender que aunque en la imagen final ambos se encuentren abrazados y solamente se vea una parte del chavo, éste cuenta con una anatomía bien estructurada al igual que la chica, pues parten de una visualización individual para su desarrollo.

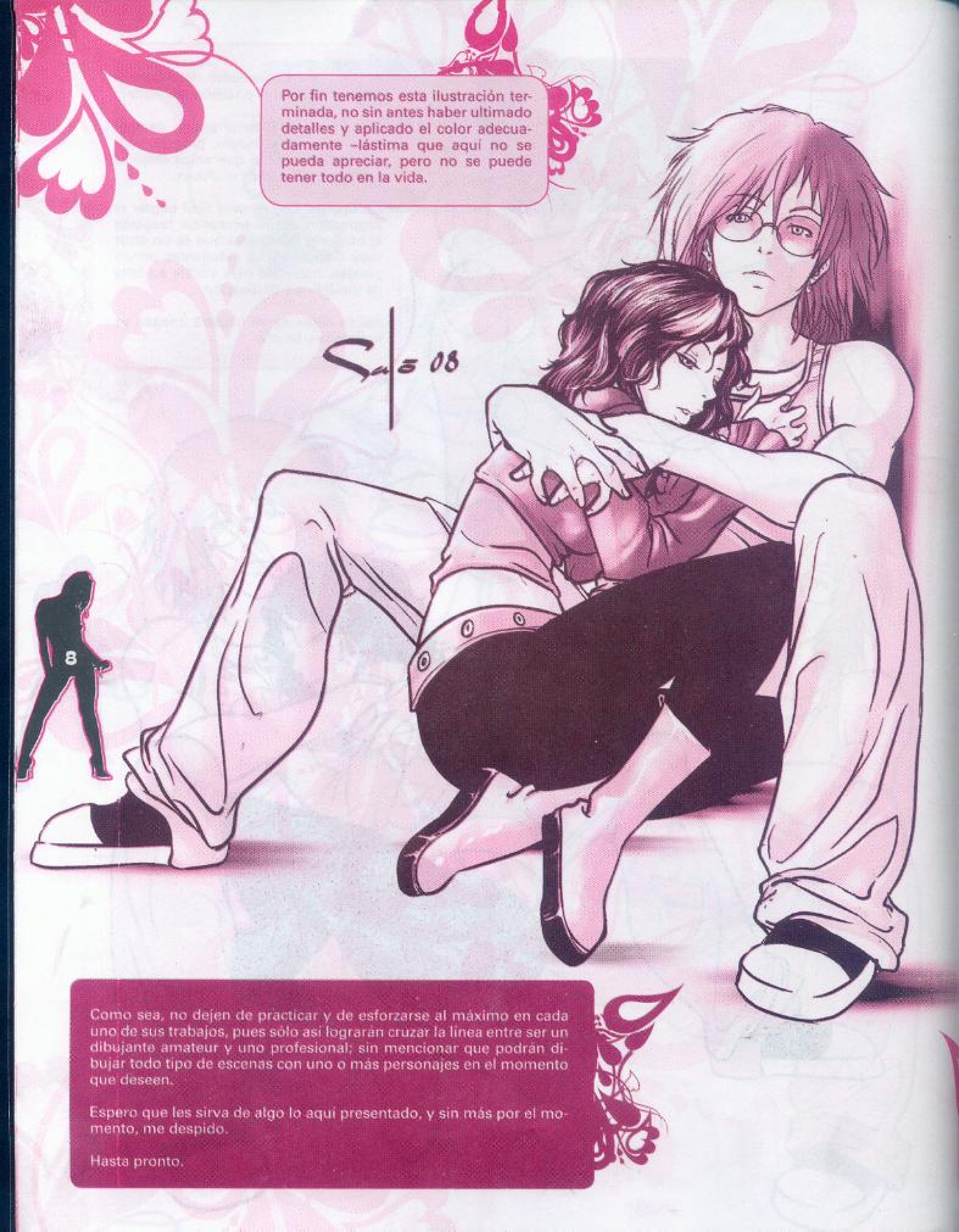


Ahora sí es el momento de dibujar a estos chavos en la posición planeada.

Quizá todo lo anterior pueda parecer tedioso en un principio, pero es realmente necesario si queremos mejorar nuestra habilidad en el dibujo.

No olviden que es muy fácil perder la proporción de un personaje respecto al otro, sin mencionar que es un error muy común en los dibujantes principiantes, haciendo más visible su falta de disciplina y dedicación.

Así es como se ve nuestra imagen ya entintada y limpia.



Por fin tenemos esta ilustración terminada, no sin antes haber ultimado detalles y aplicado el color adecuadamente –lástima que aquí no se pueda apreciar, pero no se puede tener todo en la vida.

Como sea, no dejen de practicar y de esforzarse al máximo en cada uno de sus trabajos, pues sólo así lograrán cruzar la línea entre ser un dibujante amateur y uno profesional; sin mencionar que podrán dibujar todo tipo de escenas con uno o más personajes en el momento que deseen.

Espero que les sirva de algo lo aquí presentado, y sin más por el momento, me despido.

Hasta pronto.



La tinta china se utiliza principalmente en la caligrafia y pintura, china y japonesa. Se compone de carbón finamente molido que se compacta con un pegamento, con el carbón molido y él pegamento se forman barras pequeñas en forma de lingotes que se prensan y se dejan secar, hasta quedar una consistencia completamente sólida. Esta tinta puede durar años sin perder sus propiedades.

La tinta, por lo general, es negra, pero puede mezclarse con colorantes para conseguir diferentes tonos.

La tinta china se utiliza principalmente en el dibujo para entintar, y se puede conseguir en diferentes presentaciones: para plumilla o para estilógrafo. En ambas presentaciones se pueden conseguir de diferentes colores, los más comunes son el negro, sepia, amarillo y azul.

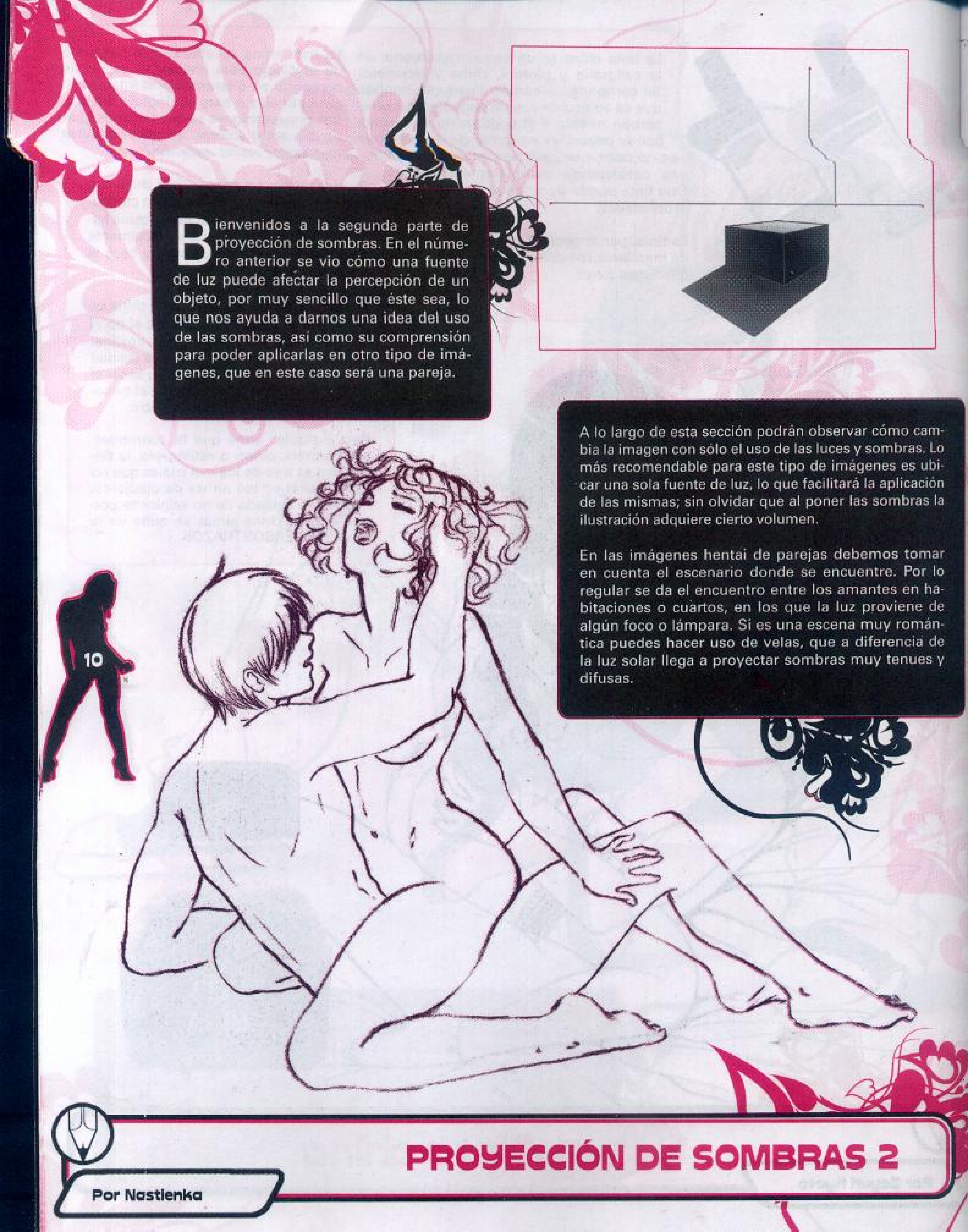
Puedes rebajar un poco la tinta china con agua para dar tonos más claros o con politec. La mezcla de politec y tinta china hacen el gouache, que sirve perfectamente para cubrir áreas más grandes y hace el color más intenso.

Es recomendable utilizar la tinta china en papel que sea absorbente, como el bond con suficiente gramaje, cartulina opalina, entre otros. En papel albanene la calidad es buena, sólo que hay que dejar secar el trazo y si no se tiene precaución el trabajo puede quedar a veces muy sucio.

Con cualquier arma que te acomodes, sea plumilla, pincel o estilógrafo, la tinta china es uno de los materiales que no deben faltar en tus armas de dibujante. Eso sí, ten cuidado de no salpicarte porque la tinta china jamás se quita en la ropa, PERVERSOS TRAZOS...

Tinta china

Por Zayuri Kyoto



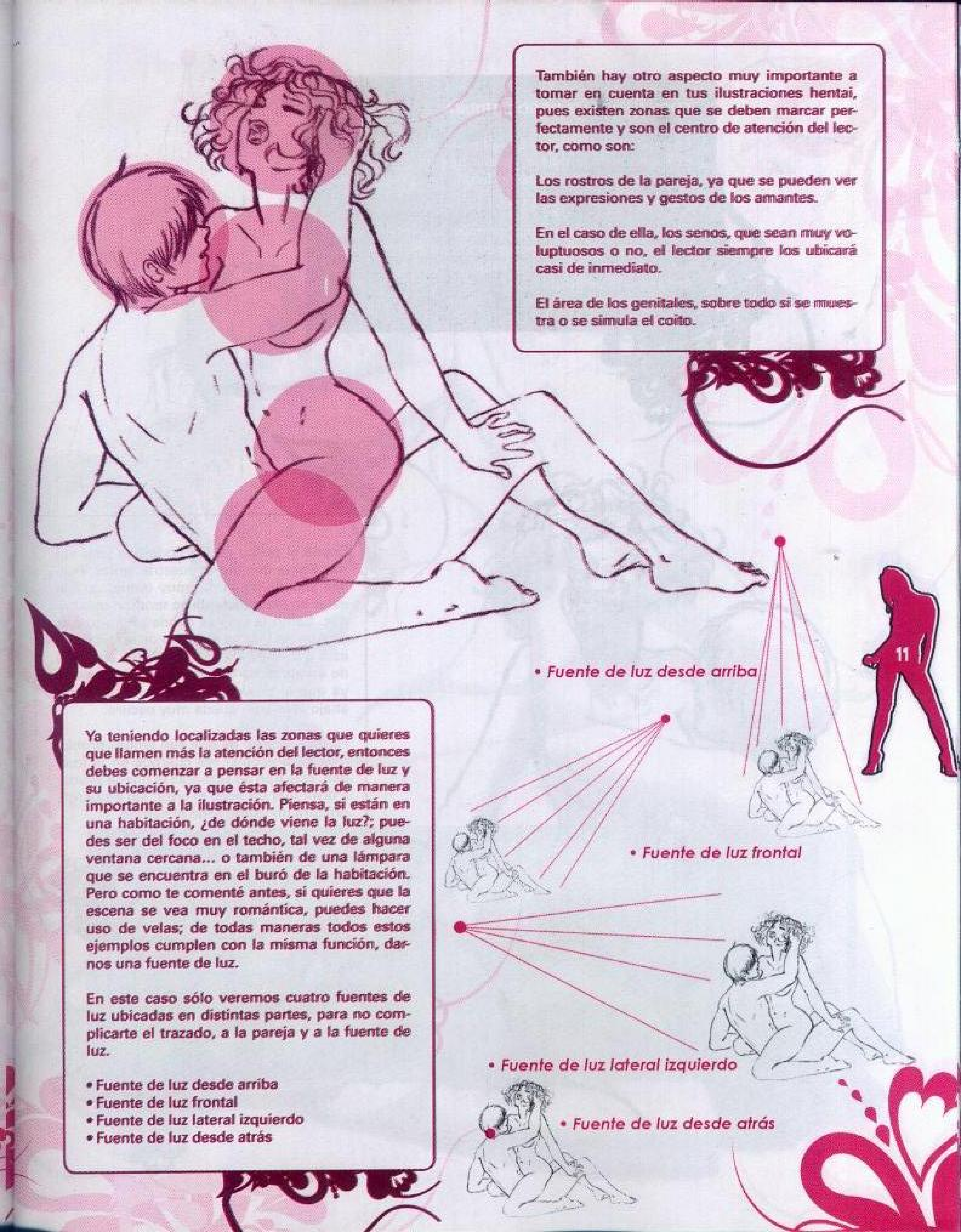
Bienvenidos a la segunda parte de proyección de sombras. En el número anterior se vio cómo una fuente de luz puede afectar la percepción de un objeto, por muy sencillo que éste sea, lo que nos ayuda a darnos una idea del uso de las sombras, así como su comprensión para poder aplicarlas en otro tipo de imágenes, que en este caso será una pareja.

A lo largo de esta sección podrán observar cómo cambia la imagen con sólo el uso de las luces y sombras. Lo más recomendable para este tipo de imágenes es ubicar una sola fuente de luz, lo que facilitará la aplicación de las mismas; sin olvidar que al poner las sombras la ilustración adquiere cierto volumen.

En las imágenes hentai de parejas debemos tomar en cuenta el escenario donde se encuentre. Por lo regular se da el encuentro entre los amantes en habitaciones o cuartos, en los que la luz proviene de algún foco o lámpara. Si es una escena muy romántica puedes hacer uso de velas, que a diferencia de la luz solar llega a proyectar sombras muy tenues y difusas.

PROYECCIÓN DE SOMBRAS 2

Por Nastienka



También hay otro aspecto muy importante a tomar en cuenta en tus ilustraciones hentai, pues existen zonas que se deben marcar perfectamente y son el centro de atención del lector, como son:

Los rostros de la pareja, ya que se pueden ver las expresiones y gestos de los amantes.

En el caso de ella, los senos, que sean muy voluptuosos o no, el lector siempre los ubicará casi de inmediato.

El área de los genitales, sobre todo si se muestra o se simula el coito.

Ya teniendo localizadas las zonas que quieres que llamen más la atención del lector, entonces debes comenzar a pensar en la fuente de luz y su ubicación, ya que ésta afectará de manera importante a la ilustración. Piensa, si están en una habitación, ¿de dónde viene la luz?; puedes ser del foco en el techo, tal vez de alguna ventana cercana... o también de una lámpara que se encuentra en el buró de la habitación. Pero como te comenté antes, si quieres que la escena se vea muy romántica, puedes hacer uso de velas; de todas maneras todos estos ejemplos cumplen con la misma función, darnos una fuente de luz.

En este caso sólo veremos cuatro fuentes de luz ubicadas en distintas partes, para no complicarte el trazado, a la pareja y a la fuente de luz.

- Fuente de luz desde arriba
- Fuente de luz frontal
- Fuente de luz lateral izquierdo
- Fuente de luz desde atrás



FUENTE DE LUZ DESDE ARRIBA

En este ejemplo ubicamos la fuente de luz en la parte superior de la pareja, lo que nos indica que a lo mejor es un foco en el techo lo que nos proporciona dicha luz.

Obviamente debes dibujar primero la imagen y posteriormente puedes experimentar con las fuentes de luz. Esto lo puedes hacer sacando fotocopias de la imagen si te es posible.

Desde el punto de luz podemos jalar varias líneas que serán nuestras guías. Puedes hacerlo de forma muy tenue, ya que estas líneas más tarde se tendrán que borrar. Como la luz cae desde arriba lo que se ilumina más es el rostro de la chica que está gimiendo de placer. Tal vez este tipo de sombras no te sea muy favorecedora, ya que al proyectarse las sombras hacia abajo el cuerpo queda muy oscuro.

Pero en el caso de que aún tengas problemas para acoplar los cuerpos en la imagen, este tipo de sombras te puede ayudar a disimular un poco el error; sin embargo, procura no usarlo todo el tiempo.



FUENTE DE LUZ FRONTAL

Aunque en este caso la luz frontal se ubicó en forma lateral también, este tipo de sombras es de las mejores para dejar iluminadas las zonas de importancia, rostros, senos genitales; dependiendo de la interacción de la pareja, claro, ya que en esta ilustración el brazo de él proyecta una sombra sobre el cuerpo de ella. Las sombras que se proyectan con esta fuente de luz no son muchas, o mejor dicho, quedan fuera de nuestra vista.

Para lograr proyectar la sombra puedes jalar la linea base desde la fuente de luz. Pero observa bien, las sombras no son rectas cuando se proyectan sobre el cuerpo; adquieren curvaturas, lo que nos ayuda a dar la ilusión de volumen en la ilustración.



FUENTE DE LUZ LATERAL IZQUIERDO

Aunque las luces pueden proyectarse desde distintos lados, a distintas alturas, ya sea sobre las cabezas de los personajes o si es de tu agrado desde el ras del piso, en este ejemplo la luz ilumina por completo la espalda de él, y genera una sombra que cubre por completo el cuerpo de ella. A él no se le podrá distinguir bien el rostro, pero el de ella está completamente iluminado.

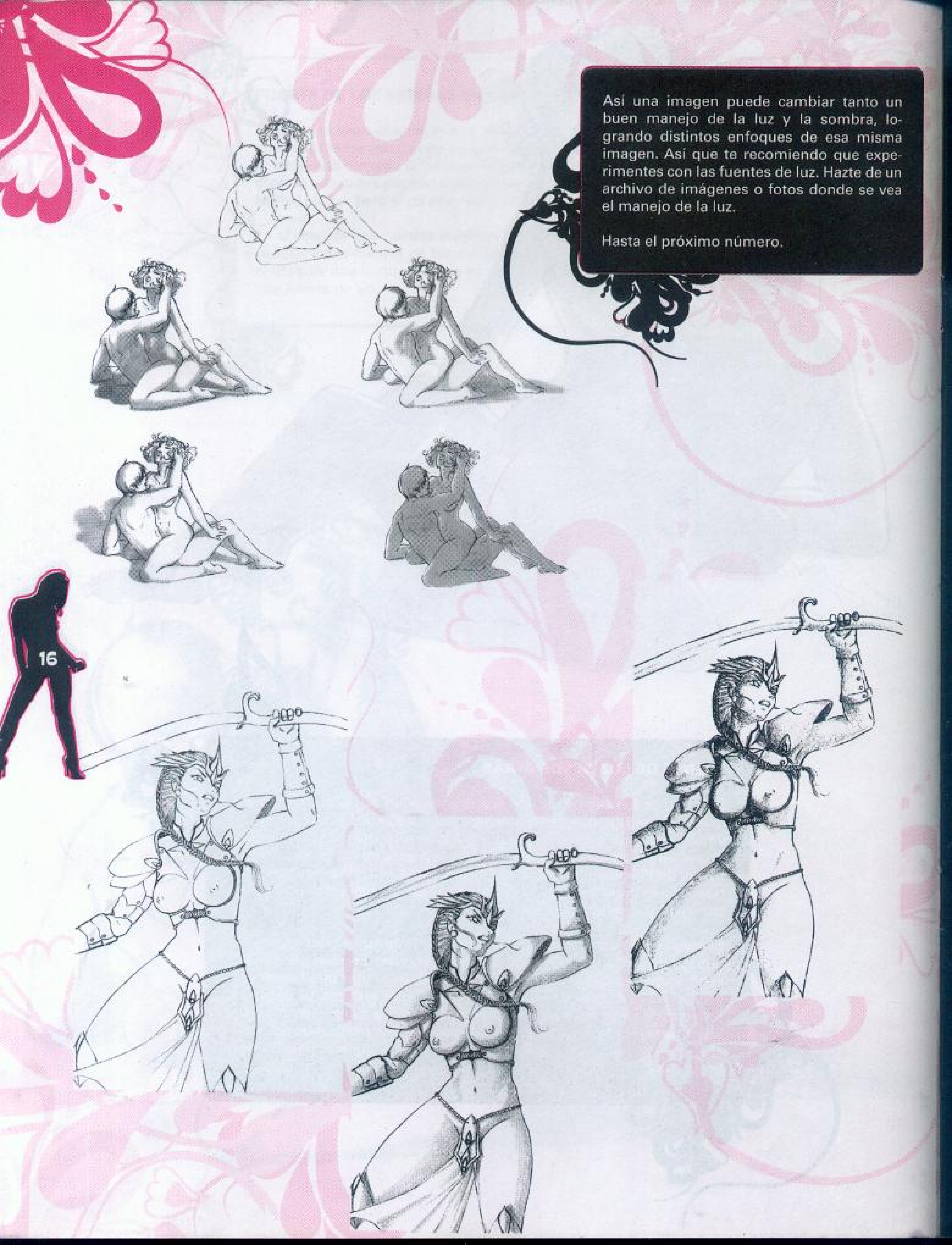
En el caso de que quieras enfatizar los gestos de ella restando importancia al cuerpo, estas fuentes de luz son las más favorables para el rostro. Pero si en el caso de que lo que quieres es que el cuerpo luzca, mejor experimenta con otra fuente de luz.



FUENTE DE LUZ DESDE ATRÁS

Este tipo de fuentes de luz nos ayuda a hacer un alto contraste, en el que tendremos lo que se diría negros muy profundos y blancos muy iluminados. Los negros no tendrán detalle ni textura y la gama de grises será limitada o casi nula. Ya que la fuente de luz se encuentra detrás de la imagen el negro es el dominante, y los blancos son los que definen parte de la figura de la pareja, que al tener este tipo de luz parecen fusionarse por la pasión que tienen.

Si quieres sólo dar la idea del acto, esta fuente de luz es la indicada, ya que te servirá como un tipo de censura muy sutil. En caso contrario, si tu objetivo es que la pareja luzca, te recomiendo usar otra fuente de luz, ya que es muy desfavorable para las escenas eróticas. La sombra proyectada se hace larga y se difumina, pero no tiene mucho caso ubicar la sombra proyectada, pues de por si la imagen es muy oscura; al ponerla se oscurecería todavía más, perdiendo aún más detalles de la escena.



Así una imagen puede cambiar tanto un buen manejo de la luz y la sombra, logrando distintos enfoques de esa misma imagen. Así que te recomiendo que experimentes con las fuentes de luz. Hazte de un archivo de imágenes o fotos donde se vea el manejo de la luz.

Hasta el próximo número.

MAESTROS DEL ARTE ERÓTICO



Olivia Berardinis

Nacida en California en 1948, desde muy niña estuvo metida en el dibujo. Después de la escuela secundaria asistió a la de Artes Visuales en Nueva York, donde se involucró en el movimiento minimalista de arte, pintura y aceites sobre lienzo. En 1974 comenzó a dibujar hermosas mujeres, y en corto periodo de tiempo fue un gran éxito con la pintura que plasmaba las fantasías eróticas de los hombres.

En 1977 ella y su esposo formaron una compañía, OZONO Ltd, la cual publicaba su trabajo en forma de tarjetas de felicitación patentando sus ilustraciones.

El 1984 firmó su primera publicación de obras de arte, y tres años más tarde tuvo su galería en Los Angeles. Actualmente reside en Malibu, California, con su esposo, y sigue siendo una de las favoritas en cuanto a ilustración erótica se refiere.

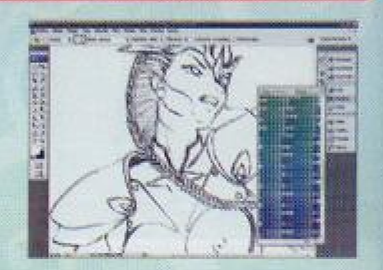
Una mujer con gran calidad en sus ilustraciones, mostrando un excelente manejo del aerógrafo y pensando en los hombres, muestra que las pin ups en cualquier estilo son las favoritas para el arte erótico. Una excelente artista que tiene mucho que mostrarnos todavía, dejándonos una extraordinaria colección de sus ilustraciones.

Por Zayuri Kyoto



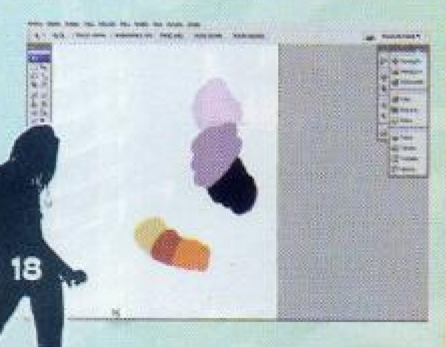
Hola a esta clase de color digital, lectores de *Dibujando Hentai*. En esta ocasión toca ver el motivo de "metal", pues seguramente has de tener algún personaje que tiene alguna armadura. Antes de empezar recuerda que al escanear lo debes hacer a una resolución de 300 dpi; esto es para que tengas una buena calidad de la imagen y no se pierdan detalles.





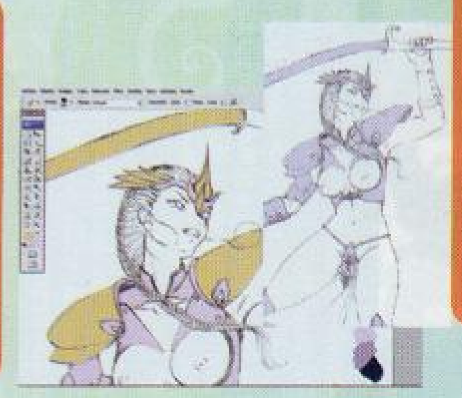
Para trabajar a color debes cambiar la imagen de grayscale a RGB o CMYK. Esto lo haces yendo a imagen>modo>, en donde podrás elegir el formato de imagen.

Teniendo ya esta elección procedemos a la elección de color. Yo no trabajo con la paleta original de color que te da Photoshop, ya que está muy limitada en lo que respecta a la variedad de colores. En la paleta de colores hay una flechita en la que se encuentran todos los muestrarios de color, dale enTRUMATCH, te saldrá una ventanita donde darás agregar y listo.



En mi gama de colores a usar para el metal elegí:
Para el dorado:
TRUMATCH 9-c2
TRUMATCH 8-b1
TRUMATCH 4-c5
Para el metal normal:
TRUMATCH 40-f
TRUMATCH 40-d4

Y para dar los detalles:
Negro y blanco.

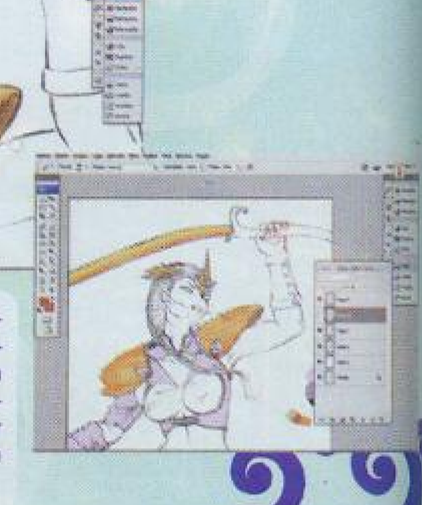


Ahora debemos localizar las aereas donde aplicaremos el color TRUMATCH 40-f, rellenando esas zonas con uno base. Ya teniendo esto, también decidiremos cuáles son las zonas que se verán en dorado, aplicando un tono claro.



Trabajaremos con la zona dorada. Usando la varita sólo damos un clic sobre el color para hacer la selección.

Agregando una capa más comenzamos a agregar el tono TRUMATCH 8-b1, usando tu herramienta de pincel. En la parte superior de la pantalla localiza el flujo. Bájalo a 20 ó 30, para que puedas regular cómo aplicará el color la brocha. Para modificar el tamaño y la dureza del pincel da un clic derecho. Te aparecerá una ventana donde encontrarás dos barras, la de arriba es el tamaño del pincel, la de abajo es la dureza del pincel. Mueve estas barras y observa qué hace el pincel, y modifica la dureza según tu gusto.

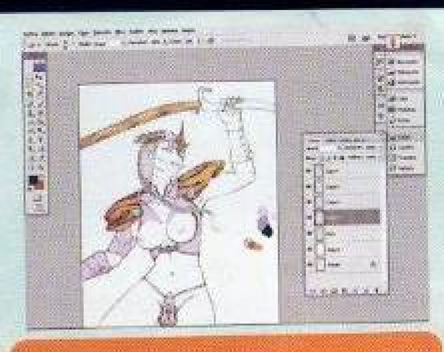


Poco a poco ve detallando la imagen, combinando el pincel con el borrador, el cual también puedes modificar como el pincel al dar un clic derecho.



APARIENCIA DE METAL

Por Nastienka





Haz otra capa para agregar el tercer tono del color dorado TRUMATCH 4-c5, el cual ocupa áreas más pequeñas que solo complementan el color, y que ayudarán a definir también parte de las sombras.

En una capa más agregamos el negro, el cual haremos como en líneas delgadas y difuminadas; con ésta ya definimos el metal dorado. Para lograr esto cambia la dureza del pincel y el flujo, el cual debe ser más saturado.

En la última capa agregamos los brillos con el blanco, el cual dará los detalles más luminosos de la zona dorada. Aquí el pincel lo uso con la dureza mínima para lograr más luminosidad.



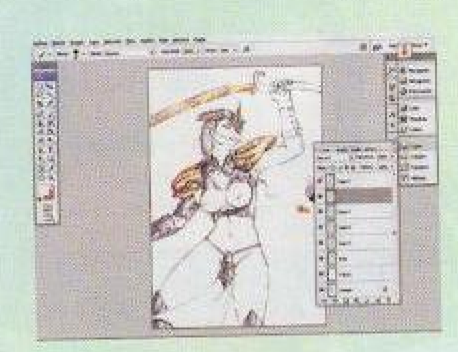
Ahora vamos por el otro tono de metal. Para seleccionar el área iluminada usa la varita. Recuerda cambiar el flujo, la dureza y el tamaño del pincel según tus necesidades.



Sólo agregaremos un tono antes del negro TRUMATCH 40-d4, el cual aplicamos de la misma manera que el tono dorado.



Pasamos a la aplicación del negro. Para que no tengas que hacer más capas usa las que hiciste para el dorado. Donde aplicaste el negro del dorado aplica también el negro del metal azul.





Ya terminamos de agregar por último los blancos, y para detallar mejor te recomiendo usar destellos de luz. Para esto debes irte a filtros>interpretar>destellos, en donde podrás usar una gran variedad de destellos para dar el toque final.

Espero que les sirva esta clase para aplicar el color de metal. Hasta el próximo número.

Hola de nuevo, y gracias por acompañarnos otra vez en esta pequeña guía acerca de cómo utilizar las funciones del programa poser. Con éste aprenderemos entre otras muchas cosas a realizar todo ese gustado arte erótico 3D tan popular que vemos ahora frecuentemente en la red.

La última vez te hablamos acerca de los tipos de ropa que se pueden usar para colocar sobre nuestros personajes caracterizados, como son la Conforming Cloth (ropa ajustable) y la Dynamic Cloth (ropa dinámica).

Toca el turno de mostrarte un poco más acerca de la ropa dinámica, y cuál es la forma sencilla que hay para aplicarla sobre uno de nuestros modelos en forma correcta.



Ahora bien, la mejor manera en que podemos definir la ropa dinámica para entenderla sería: una ropa ajustable que funciona al igual que los props, pero con una gran diferencia, está hecha para simular las características naturales de una indumentaria, como por ejemplo las luces reflejadas, u otras semejantes, que sólo un vestuario real lograría.

Por supuesto, al ser un modelo tan básico, no se puede ajustar o tener control ayudándose de diales o morphs para cambiar los parámetros, ya que éstos simplemente no están integrados.

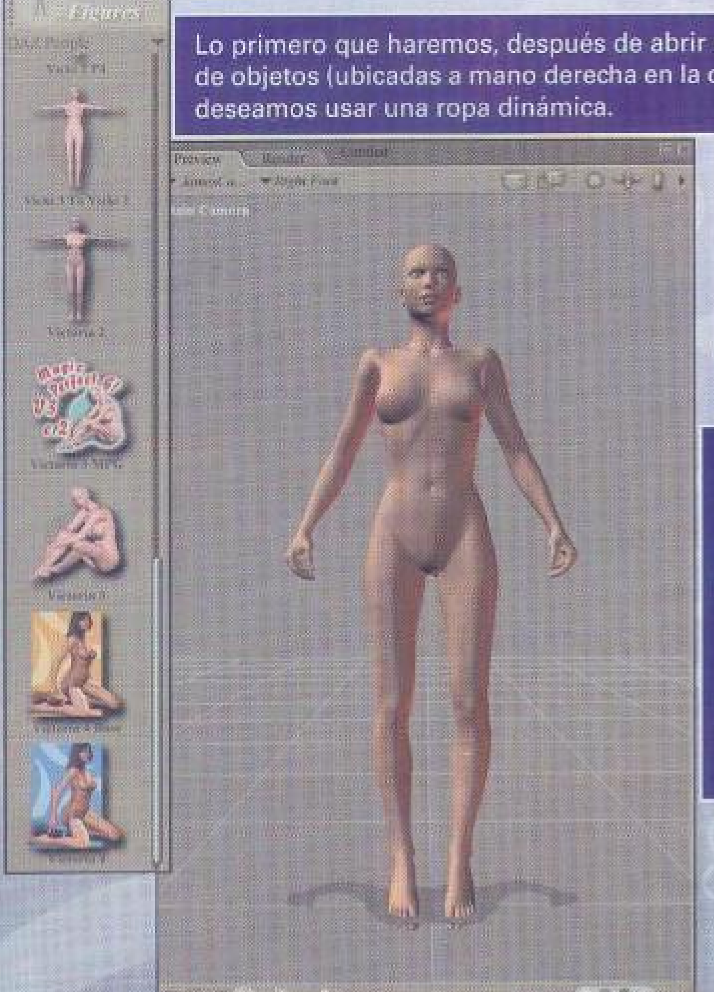
Esto no significa que no se puedan especificar características en la forma, movimiento y otros factores que deban regir cómo ésta se comportará.

Salvo opciones como trasladar la figura en los ejes X y Z o transformarla (ancho, alto, largo), simplemente no hallaremos nada más incluido en la ropa dinámica, o muy, muy, muy, contadas excepciones.



Por José Luis Belmont

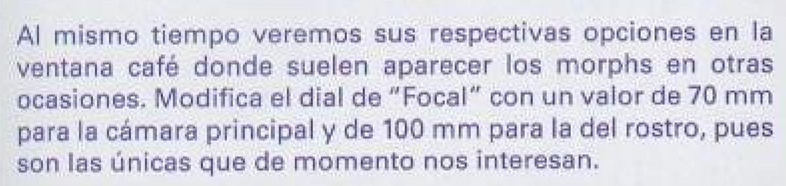
Lo primero que haremos, después de abrir nuestro programa, será ir directo a nuestras librerías de objetos (ubicadas a mano derecha en la orilla de la pantalla) para buscar la figura sobre la que deseamos usar una ropa dinámica.



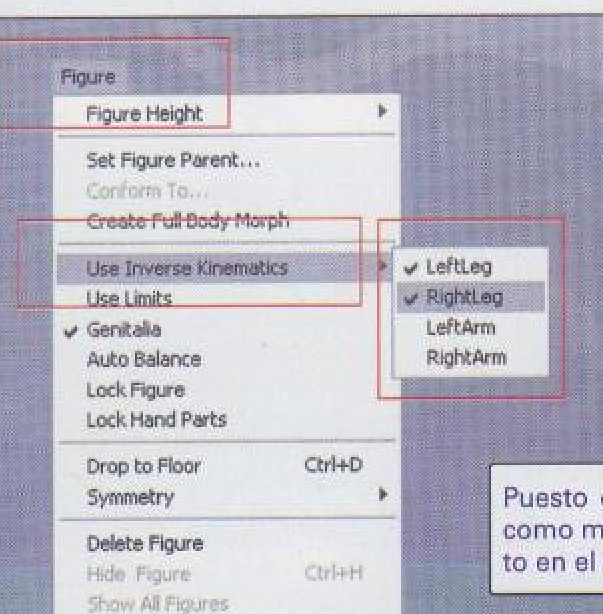
Una vez ahí vamos a seleccionar la opción para "leer" el modelo. Esto procederá a sustituir el personaje básico que siempre aparece al centro por el que hemos escogido (Si lo deseas puedes usar las opciones incluidas para que al iniciar poser halles o no una figura predeterminada en escena).

Si miras con cuidado notarás que nuestra figura se ve algo rara a simple vista, con un torso grande, pero piernas y cabeza reducidas. Esto es a causa de que las cámaras desde un principio no están ajustadas en su enfoque.

Busca el menú de "Select Camera", una ventana adicional aparecerá de éste, y nos señalará un número de cámaras con que contaremos en toda nuestra escena.

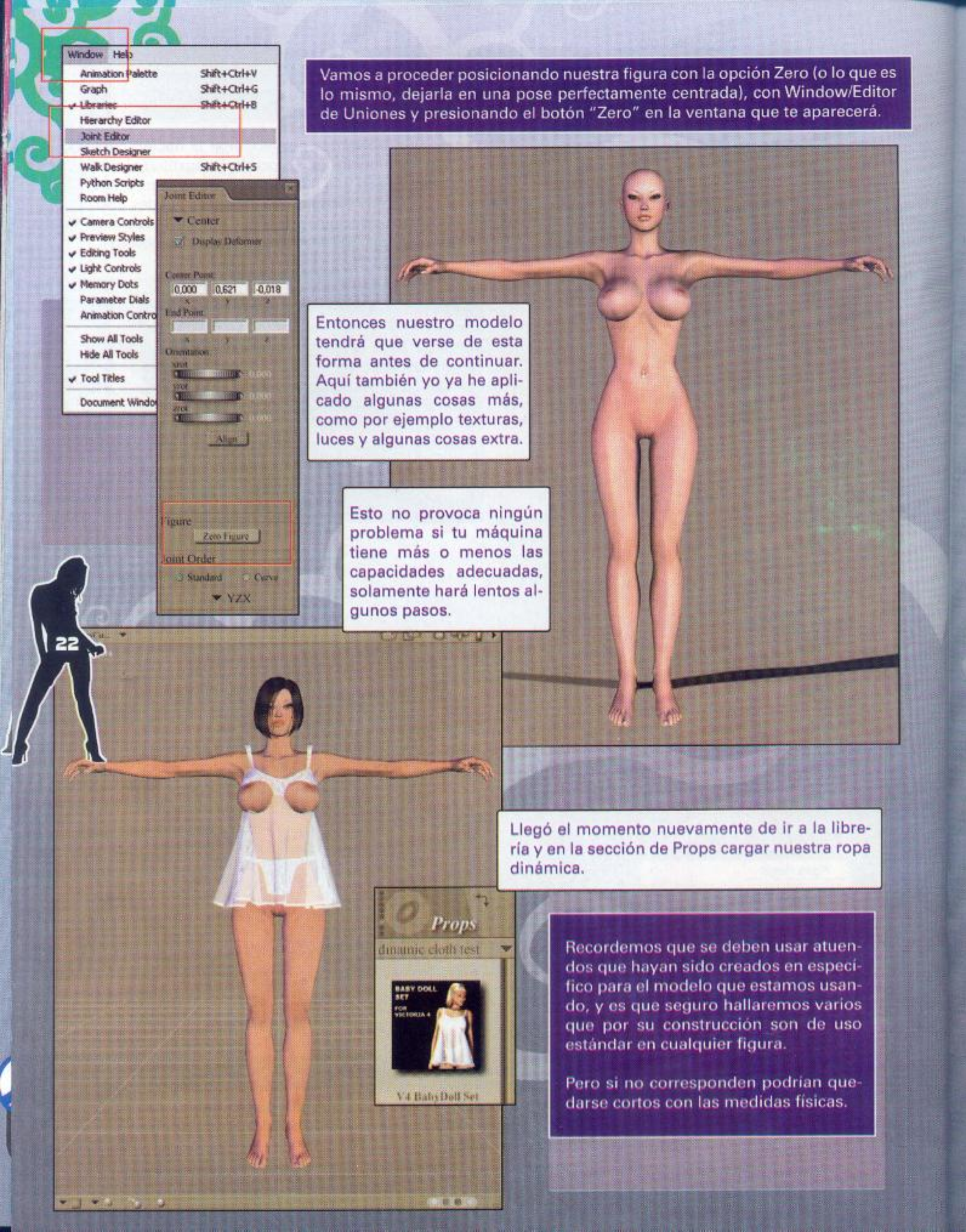


Al mismo tiempo veremos sus respectivas opciones en la ventana café donde suelen aparecer los morphs en otras ocasiones. Modifica el dial de "Focal" con un valor de 70 mm para la cámara principal y de 100 mm para la del rostro, pues son las únicas que de momento nos interesan.



Ya con todo en su lugar, usaremos el menú Figura/ Usar Kinematica Inversa y procederemos a deseleccionar ambas piernas.

Puesto que esta opción mantiene las partes del cuerpo como manos o pies fijas, eso puede ocasionarnos conflicto en el proceso.



Vamos a proceder posicionando nuestra figura con la opción Zero (o lo que es lo mismo, dejarla en una pose perfectamente centrada), con Window/Editor de Uniones y presionando el botón "Zero" en la ventana que te aparecerá.

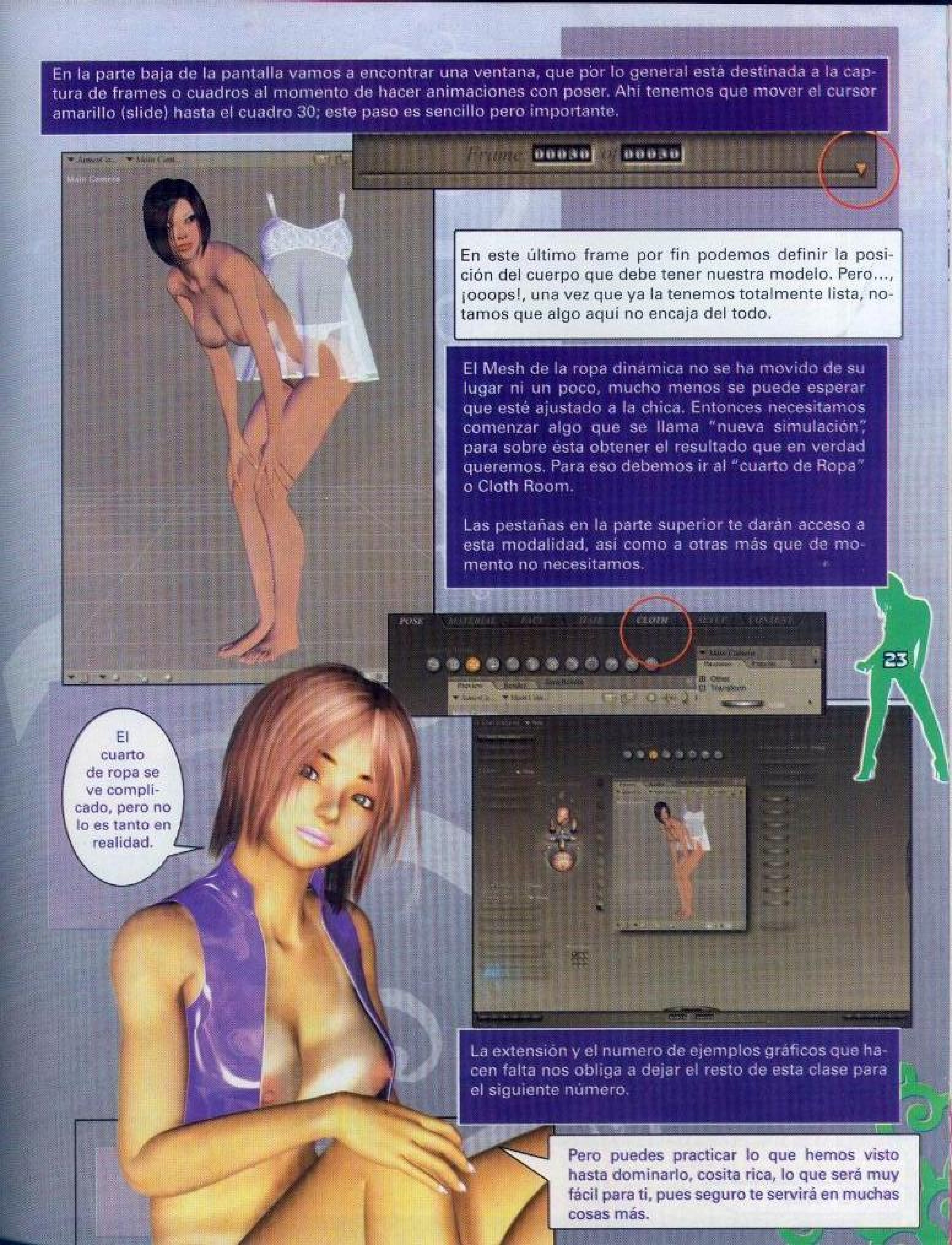
Entonces nuestro modelo tendrá que verse de esta forma antes de continuar. Aquí también yo ya he aplicado algunas cosas más, como por ejemplo texturas, luces y algunas cosas extra.

Esto no provoca ningún problema si tu máquina tiene más o menos las capacidades adecuadas, solamente hará lentos algunos pasos.

Llegó el momento nuevamente de ir a la librería y en la sección de Props cargar nuestra ropa dinámica.

Recordemos que se deben usar atuendos que hayan sido creados en específico para el modelo que estamos usando, y es que seguro hallaremos varios que por su construcción son de uso estándar en cualquier figura.

Pero si no corresponden podrían quedarse cortos con las medidas físicas.



En la parte baja de la pantalla vamos a encontrar una ventana, que por lo general está destinada a la captura de frames o cuadros al momento de hacer animaciones con poser. Ahí tenemos que mover el cursor amarillo (slide) hasta el cuadro 30; este paso es sencillo pero importante.

En este último frame por fin podemos definir la posición del cuerpo que debe tener nuestra modelo. Pero..., ¡ooops!, una vez que ya la tenemos totalmente lista, notamos que algo aquí no encaja del todo.

El Mesh de la ropa dinámica no se ha movido de su lugar ni un poco, mucho menos se puede esperar que esté ajustado a la chica. Entonces necesitamos comenzar algo que se llama "nueva simulación", para sobre esta obtener el resultado que en verdad queremos. Para eso debemos ir al "cuarto de Ropa" o Cloth Room.

Las pestañas en la parte superior te darán acceso a esta modalidad, así como a otras más que de momento no necesitamos.

La extensión y el numero de ejemplos gráficos que hacen falta nos obliga a dejar el resto de esta clase para el siguiente número.

ARTIFICIAL GIRL 2

Para empezar, este juego es muy famoso. En todo el mundo ha triunfado casi igual que *Los Sims* pero a menor escala, ya que es un juego con no tanta distribución. Esto fue porque hay multitud de añadidos (extras como, ropa, quitar censura, etcétera) puestos por los propios fans de esta serie. Este simulador de vida entre un hombre y una mujer se lleva a cabo en un isla desierta, donde el sexo obviamente tiene un papel muy importante.

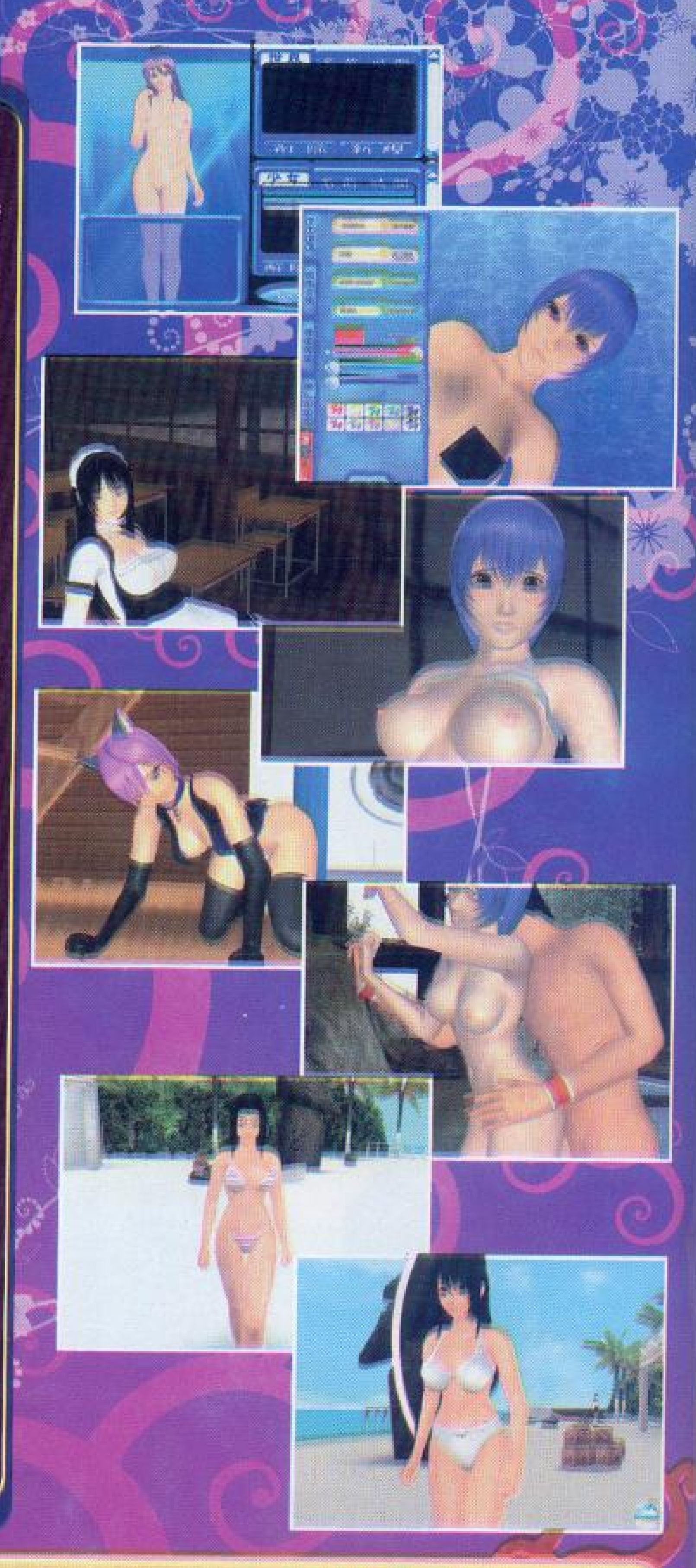
Hay necesidades básicas a cumplir como en todo juego de simulación de vida, como dormir, comer, asearse, y por supuesto, lo mejor de este juego es dejar fluir tu calentura xD. A medida que tu relación con el modelo virtual avanza, irás desbloqueando nuevas ropas, posiciones sexuales y lugares sinfín, donde poder darle amor a tu chica virtual sin caer en la rutina. Otro de los atractivos de este juego en 3D es que al iniciar puedes crear a tu mujer, o sea, que puedes ponerle lo que siempre has deseado en una fémina; digamos que tu mujer ideal en cuando a atributos físicos.

Goza de excelentes gráficos, con decorados variados y personajes muy bien animados. Si añadimos que circulan por Internet mods de personajes famosos de videojuegos, anime y manga de una gran calidad, no podríamos despegarnos del gran apartado gráfico que tiene, que es lo que nos llama la atención.

Hay muchas formas de hacer que tu chica goce con tu "yo" virtual, ya que el modo de juego es el típico, o sea, que juegas con el mouse y guías a tu personaje hacia la chica para que a su vez la lleves al paraíso.

La compañía Illusion es la creadora de este juego. También existe la primera parte y hasta ya tiene disponible la parte tercera donde puedes tener hasta tres amantes virtuales a la vez. Puedes también personalizarlas como en los anteriores juegos... ¿a poco no se imaginan tener a tres chicas al mismo tiempo, jejeje?

Busquen este juego para la PC. Pasarán muchas horas de diversión y, sobre todo, haciendo volar su imaginación jijiji (ya saben, con la chica virtual).



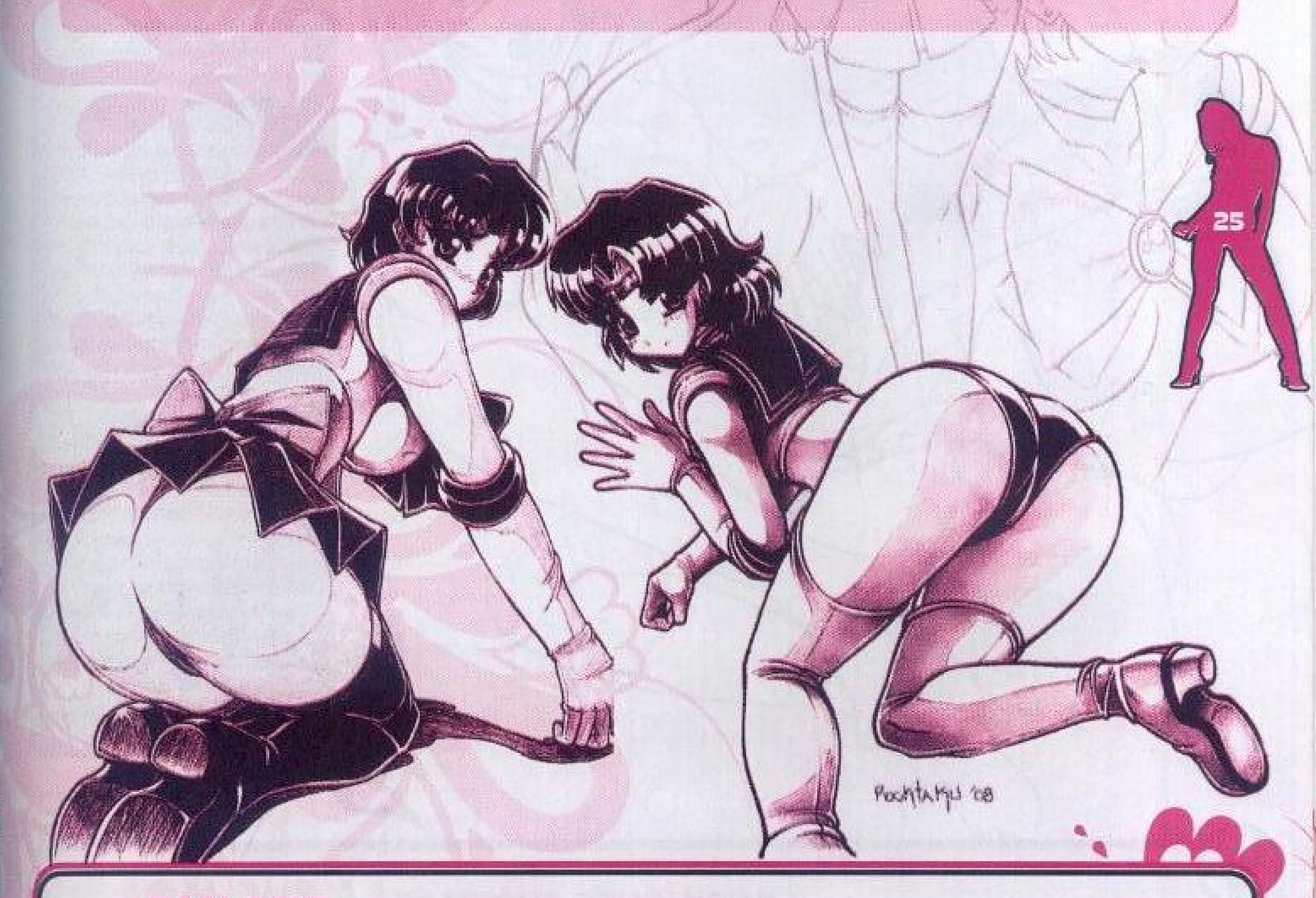
Por Aurak

SAILOR MERCURY

Enrique Pérez López

Son muchos los fanáticos de las Sailors, y esa admiración ha hecho que muchos dibujantes se quieran superar al tratar de hacer a su personaje favorito. Pero recuerden que es válido hacer un fan art de sus personajes favoritos, pero no deben dejar de lado el querer desarrollar su propio estilo de dibujo.
¿Les gusta dibujar fan art hentai de las chicas de los videojuegos, mangas o animes? Aquí les daremos la oportunidad de mostrar sus habilidades al mundo. En cada número publicaremos el arte de personajes de algún videojuego, mangas o animes y seleccionaremos el mejor fan art que nos haya llegado de ella o ellos. Recuerden que para que sean publicados deben ser de estilo hentai o erótico. El tiempo es poco y el reto es alto, así que afilen sus lápices y manden lo antes posible su trabajo a la dirección de correo electrónico: **dbhentai@vanguardiaeditores.com**. Sólo los mejores serán los publicados.

Sólo manda el trabajo a cualquier de las siguientes direcciones: Revista *Dibujando Hentai* Salvador Díaz Mirón No. 156, Col. Santa María la Ribera Del. Cuauhtémoc, CP. 06400 México D.F. dbhentai@vanguardiaeditores.com. No olvides mandar junto con tus dibujos todos tus datos, incluyendo nombre, teléfono, correo electrónico. Así que ¡A dibujar! Esperamos tu material y recuerda que no vale la pena crear sino hay un público que pueda apreciar tu trabajo. Cuando mandes tus dibujos vía e-mail debes de cumplir estos requisitos: Formato .jpg de alta calidad, Resolución de 72 dpi, ancho máximo de 900 pixeles, imagen en color en RGB, imagen en blanco y negro en grayscale.



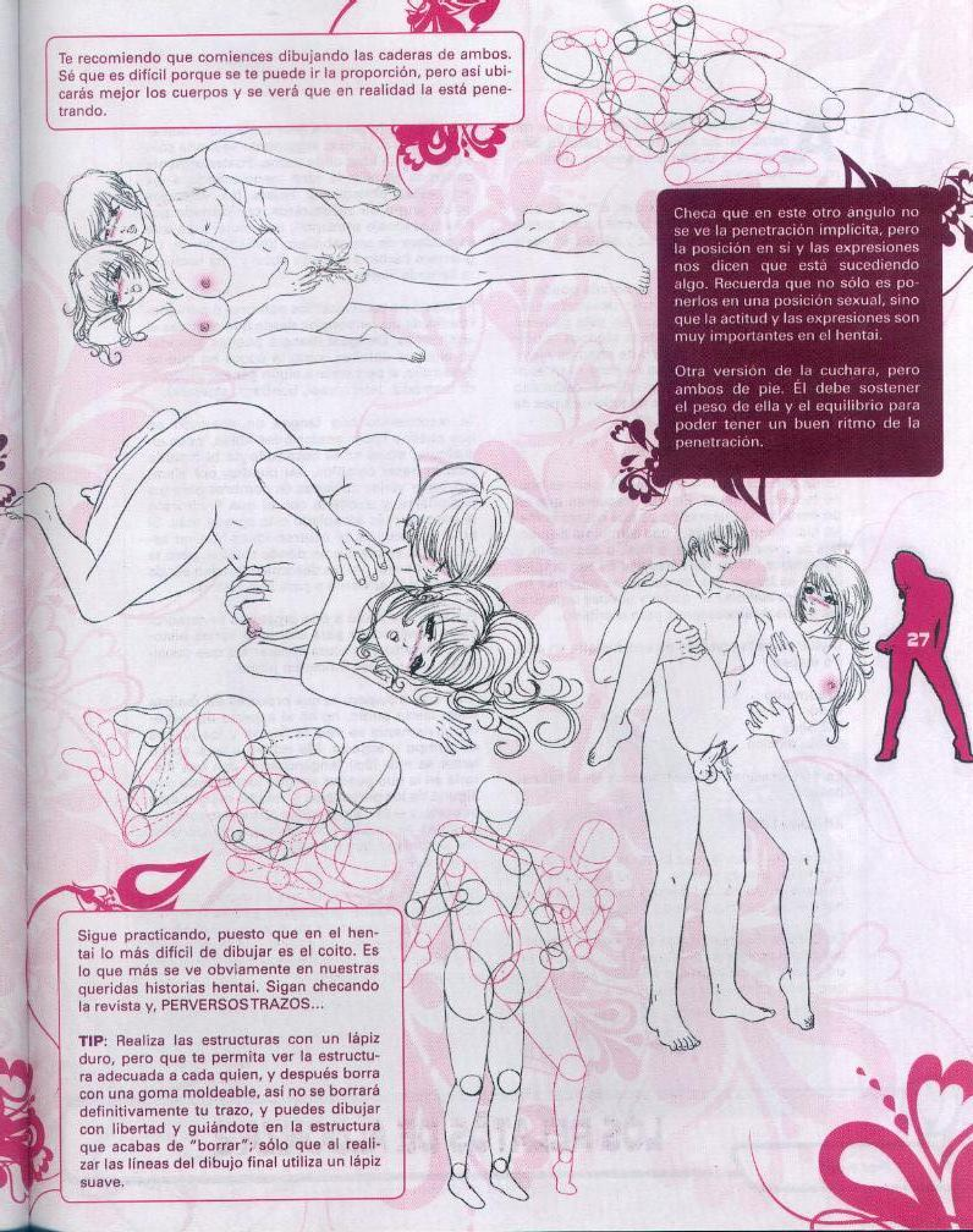


Se le dice así porque los dos cuerpos están muy juntos; es una de las posiciones sexuales más cómodas y relajantes. Los amantes se tumban de lado; ella de espaldas a él. Esta posición facilita una penetración suave y lenta, perfecta para despertar a tu pareja o antes de dormir.

En esta posición se logra el máximo contacto corporal y una profunda penetración. Él puede tocar el pecho, la vulva, las nalgas, el clítoris, el estómago, la espalda y besar el cuello de su compañera.

Como podrás observar, esta posición es muy fácil de practicar mas no de dibujar, puesto que hay que poner muy juntos ambos cuerpos y ubicar correctamente las caderas y te puedes confundir con la estructura. Por eso aquí les muestro con diferente color las estructuras para que chequen qué línea es de quién.

Es importante que tomes en cuenta que las posiciones deben de ofrecer un máximo de atracción visual. Me refiero a que no es lo mismo ver esta posición en este ángulo que si la vieras de espaldas. Deben ser ángulos que favorezcan la visualización de la chica, principal protagonista del hentai.



Te recomiendo que comiences dibujando las caderas de ambos. Sé que es difícil porque se te puede ir la proporción, pero así ubicarás mejor los cuerpos y se verá que en realidad la está penetrando.

Checa que en este otro ángulo no se ve la penetración implícita, pero la posición en sí y las expresiones nos dicen que está sucediendo algo. Recuerda que no sólo es ponerlos en una posición sexual, sino que la actitud y las expresiones son muy importantes en el hentai.

Otra versión de la cuchara, pero ambos de pie. Él debe sostener el peso de ella y el equilibrio para poder tener un buen ritmo de la penetración.

Sigue practicando, puesto que en el hentai lo más difícil de dibujar es el coito. Es lo que más se ve obviamente en nuestras queridas historias hentai. Sigan checando la revista y, PERVERSOS TRAZOS...

TIP: Realiza las estructuras con un lápiz duro, pero que te permita ver la estructura adecuada a cada quien, y después borra con una goma moldeable, así no se borrará definitivamente tu trazo, y puedes dibujar con libertad y guiándote en la estructura que acabas de "borrar"; sólo que al realizar las líneas del dibujo final utiliza un lápiz suave.

Alegan que una imagen dice más que mil palabras. En realidad una palabra bien empleada puede provocar un sinnúmero de reacciones.

Y así como las ilustraciones en el hentai pueden ser estimulantes, una buena trama puede captar la atención del lector y seducirlo hasta envolverlo y cautivarlo.

En cambio, una trama mal elaborada puede resultar floja y/o absurda (como desafortunadamente ocurre con frecuencia en este género). En esta sección pretendo darte algunos consejos y –¿por qué no?– mostrarte algunos ejemplos, para que tus historias no sólo sean excitantes visualmente, sino que además estimulen la imaginación de todos los que disfrutamos de este tipo de trabajo.

COMIENZA POR EL PRINCIPIO...

Quizá parezca absurdo plantearlo, pero es bueno tenerlo presente. Es muy frecuente que en un destello de inspiración se nos ocurra la mejor historia del planeta... con la mínima desventaja de carecer de inicio, o final, o desarrollo, o personajes. Antes de enredarte en tus propias ideas, es bueno que conozcas las mínimas reglas para elaborar un guión y puedas organizar los elementos necesarios para escribirlo.

Dividiremos la creación de una historia en cuatro etapas:

Argumento
Guión
Diálogos
Guión técnico

En esta ocasión nos centraremos en el primer paso.

ARGUMENTO

El argumento es la idea base de la historia, de qué trata, cuál es el tema. Como ejemplo mencionaré un clásico del género (que en lo personal me parece muy bueno), *Dragon Pink*.

En *Dragon Pink* podríamos comenzar a establecer el argumento como: Cuenta las vivencias de un grupo de aventureros (estilo juego de rol) que usan como esclava sexual a una mujer-gato. Tal vez te parezca muy ambiguo o demasiado general, pero el argumento se limita sólo a darnos una idea de la trama. Posteriormente podemos ampliar la idea mencionando a los personajes principales: Relata las vivencias de un grupo de aventureros, conformado por Pink (personaje principal), una mujer-gato que es esclava de un caballero llamado Santa, un guerrero bárbaro llamado Bobo y una hechicera llamada Pierce.

Puedes o no establecer los nombres o personalidades de los personajes desde que planteas el argumento. De igual manera puedes ahondar en algunos detalles como la época en que se desarrolla, si pertenece a algún género específico (comedia, terror, yaoi, bondage, etcétera).

Te recomiendo que tengas un apartado en que puedas hacer anotaciones libres, pues en cualquier etapa en el desarrollo de tu historia puedes hacer cambios. Así puedes, por ejemplo, tener varias opciones de nombres para tus personajes, y quedarte con el que finalmente te parezca más apropiado o te agrade más. Si en el proceso se te ocurren ideas que no sepas cómo emplear o en dónde colocar, pero te gustan mucho, ¡no las deseches! Pueden ser de utilidad más adelante o para otra historia.

Por ahora te invito a que organices tu cerebro. Si ya tienes ideas para alguna o varias historias, anótalas y procura separar las que consideres que pueden funcionar juntas.

Algo que te sugiero es que procures ser realista hasta cierto punto, no en el aspecto del género; obviamente se vale la ficción y los juegos de tiempo y espacio. Me refiero a que, como lector es más fácil "engancharte" con una historia en la que puedes sentirte identificado con alguno de los personajes (y mucho más en éste género), y si éstos son todos absurdamente imposibles, es más complicado captar la atención del lector (existen sus excepciones... nada es absoluto).

Si no tienes ninguna historia en mente, intenta basarte en alguna experiencia propia o en un ambiente que conozcas: el gimnasio, la universidad, una convención de historietas, el supermercado... ¿qué sé yo? Podríamos, por ejemplo, comenzar algo así:



LOS RELATOS DE ALDONZA 2

Por Kalid



Argumento: Historia de un chico tímido que accidentalmente tiene una sorpresiva e inesperada relación con una chica cosplay en una convención de historietas, y que se ve envuelto en diversos problemas al tratar de averiguar la identidad de su dama misteriosa.

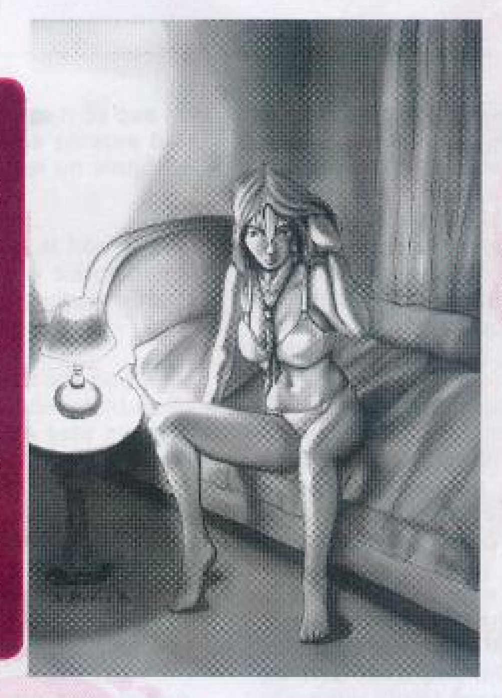
Procura que tu argumento no sobrepase un párrafo –ocho renglones a lo más–. Por el momento me despido. No olvides que leer te sirve de referencia, te provee de buenas ideas y ejemplos. La próxima ocasión veremos cómo elaborar un guión sin morir en el intento. ¡Hasta pronto!

Evapora tus ideas, inúndate de sensaciones líquidas.
Madame Aldonza

P.D.: Comentarios, dudas, sugerencias y calaverita a kalid_lpa@yahoo.com.mx

JOSUÉ RODAS MONTOYA

Bueno Josué, valorando tu imagen, tuviste el problema de la proporción del cuerpo de la chica con el de la habitación. Ella está demasiado grande, según la perspectiva de la cama. También noté que al momento de hacer la imagen el cuerpo de ella parece derretido; eso se nota sobre todo en los senos, que por lo mismo no se ven estéticos. Recuerda que antes de hacer la ropa dibuja el cuerpo desnudo, lo que te dará una mejor estética del mismo. Procura no hacer las manos tan grandes. Toma como referencia el rostro y al momento de dibujar las piernas ubica la cadera, porque le zafaste la pierna derecha, pobre mujer.











Si te gusta dibujar hentai y quieres saber qué nivel tienes, manda tus dibujos y te lo haremos saber. En esta sección revisaremos los trabajos de ustedes, lectores, y corregiremos errores específicos de anatomía, composición, perspectiva y/o técnica de representación. Sólo manda el trabajo que quieras, de preferencia manda copias (para que conserves tus originales) para que nuestros expertos revisen. Envíalos a cualquier de las siguientes direcciones: Revista *Dibujando Hentai,* Salvador Díaz Mirón No. 156, Col. Santa María la Ribera, Del. Cuauhtémoc, CP. 06400, México D. F., dbhentai@vanguardiaeditores.com. Nuestro equipo trabajará para darte los consejos adecuados para mejorar tu técnica. No olvides mandar junto con tus dibujos todos tus datos, incluyendo nombre, teléfono, correo electrónico. Así que... ¡A dibujar! Esperamos tu material y recuerda que no vale la pena crear si no hay un público que pueda apreciar tu trabajo.

Cuando mandes tus dibujos vía e-mail debes de cumplir estos requisitos: Formato .jpg de alta calidad, resolución de 72 dpi, ancho máximo de 900 pixeles, imagen en color en RGB, imagen en blanco y negro en grayscale.

JORGE ALBERTO PANIAGUA LÓPEZ

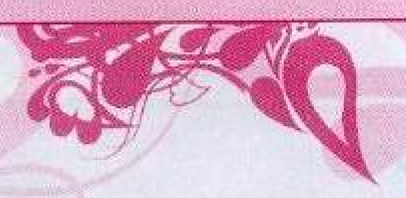
Pues amigo Jorge, tus correcciones fueron mínimas. Lo único que sí se notaba mucho era la cadera fuera de lugar, lo que hacía que las piernas no se vieran alineadas con el cuerpo; procura trazar el centro del cuerpo para que no se te vaya de lado.

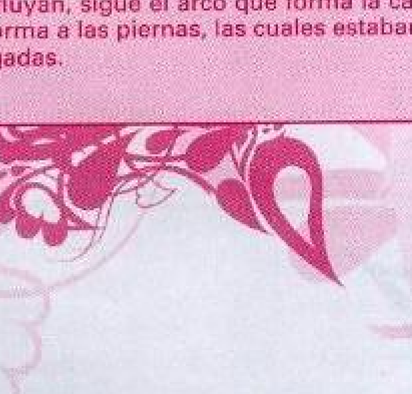




NICOLÁS LARA

En tu caso, Nicolás, debes tener cuidado con la proporción piernas-brazos, y la ubicación del pubis, ya que éste estaba demasiado abajo, y los brazos y piernas no se veían estéticos con respecto a la figura de la chica. Para que no se te vaya la proporción, deja que las curvas fluyan, sigue el arco que forma la cadera para dar forma a las piernas, las cuales estaban demasiado delgadas.













DAVID AGUILAR

Aquí logro notar que tienes problemas con la proporción desde el rostro. Teniendo este problema en la cabeza, es obvio que el resto de tu proporción no la encuentres. Al trazar el rostro debes poner las líneas guías para que ojos-boca-nariz no estén fuera de lugar. El otro problema que noté fue en la proporción de brazos y piernas, que resultan demasiado delgadas con respecto al resto del cuerpo, por lo que toda la estética de la chica se perdió.





HIRAM DE JESÚS AGUILAR MANZO

Por último, tenemos a Hiram, cuya imagen también perdió estética al no trazar bien la espalda. Modificando esta zona, creo que logras notar cómo toda la estética del cuerpo cambia. Al parecer te agradan las chicas voluptuosas, pero el hecho de tenerlas grandes no quiere decir que se tengan que desparramar por todos lados, aun los senos grandes tienen proporción. Debes trazarlos desde la axila y caen por el mismo peso que deben tener. También tienes un poco de problemas con los pies, pero eso se corrige. Observa que el pie no es rígido; se debe dibujar hacia atrás y no de lado.

Espero que les sirvan sus correcciones. Recuerden que lo único que deben hacer es observar y practicar mucho.



Al diseñar un personaje la idea que nos impulsa es lograr crearle una personalidad única y real, por lo que mientras lo dibujamos, vamos dándole atributos particulares en cara, cuerpo, actitud y vestimenta... y como parte del rostro, un rasgo importantísimo son los ojos. Ellos pueden definir su carácter y reflejar las emociones que sustentarán sus acciones. Unos ojos bien dibujados le darán una personalidad que impacte. Podrá ser misterioso y lejano, sensual y determinado, soñador e inocente o maligno y desequilibrado... ¡y todo esto, con sólo unos trazos en el papel! A continuación te daré consejos e indicaciones sobre algunos puntos a los que debes prestar atención. No es mi intención hacer aquí un acercamiento anatómico de la cabeza humana, ya que nos haría falta espacio para eso; pero sí te ofrezco observaciones basadas en mi experiencia, que deseo te sirvan de guía para que realices el dibujo de los ojos con suficiente confianza.

Como puedes ver en el siguiente dibujo, una vez simplificado al máximo el cuerpo humano, los ojos no son más que dos esferas insertadas en el cráneo, que también tiene una forma esférica. Esta combinación crea una gran variedad de cambio de planos que atrapan la luz y crean sombras, de una manera tan característica (y esto es importantísimo a la hora de poner color a tu dibujo) que le dan a cada rostro su aspecto único y su individualidad.

No olvides que los párpados están formados de piel y músculo, que tienen grosor y que éste se hace evidente porque capturan la luz de manera muy notoria, ya que su terminación es un borde plano y húmedo, por lo que debes tenerlo en cuenta sobre todo en un acercamiento al rostro.

La separación de los ojos en un rostro visto de frente es equivalente al tamaño de un ojo. Al rotar la cabeza un poco hasta quedar en posición de tres cuartos, esta distancia varía muy poco. En cambio, sí es notoria la diferencia aparente de tamaño de los ojos provocada por su forma de esfera. El ojo más alejado de nosotros se hace "más pequeño" mientras más rote la cabeza.

ANATOMÍA OJOS

Por Mono

El marco de los ojos en el nivel más básico es el cráneo. Esta estructura ósea comunica al mundo externo con nuestra central de datos que es el cerebro a través de "ventanas" a su alrededor, en las que se localizan cuatro de nuestros cinco sentidos.

Colocado en su órbita, el globo ocular parece "flotar", pero esto no es así. A su alrededor hay tejido blando y adiposo que lo protege (este tejido puede desaparecer, lo que le da a las personas demacradas ese aspecto de "ojos hundidos") también es sostenido por los músculos que le dan movimiento y por el nervio óptico. Además, en su pequeña cavidad también se encuentran las glándulas lagrimales.

Los ojos están cubiertos por una capa delgada de piel y músculo (párpados). El párpado superior tiene mucho más movilidad que el inferior y, al abrirse para permitirnos ver, la piel se retrae y crea un doblez, una aparente línea que sigue el contorno superior del ojo y que es única en cada persona. El parpado inferior no llega a hacer un doblez, pero como se amolda a la forma del globo ocular, crea un área de sombra muy característica. El párpado superior siempre cubre parte del iris (a menos que la persona esté haciendo una expresión de asombro). El párpado inferior coincide con el borde inferior del iris, no lo cubre; e incluso, en algunas personas, deja ver parte del blanco del ojo.

También nota que la unión de los párpados interna (donde se halla el lagrimal) y externa se ubican a la misma altura (**a**).

Ya situado en la cara, el ojo nos sirve de referencia para dibujar correctamente otros rasgos. Por ejemplo, su parte interna marca el límite de las aletas de la nariz (**b**).

La longitud del pabellón de la oreja también la podemos medir tomando como referencia la parte superior del ojo, desde el doblez del párpado superior hasta donde termina la nariz (**c**).

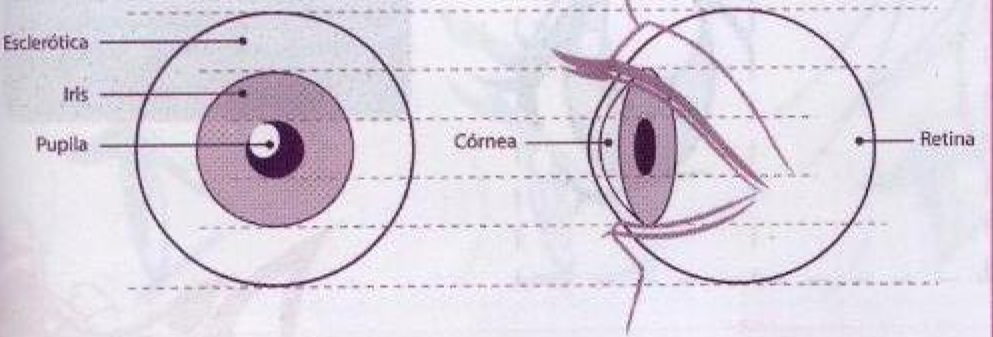
Las cejas y las pestañas protegen al ojo de la luz directa y de los elementos. Las cejas siguen el borde superior de la órbita ocular del cráneo, por lo que se hallan en un plano más adelantado respecto al ojo, cumpliendo así su función y creando un cambio de plano y un sombreado importante para el artista.

b

c

a

c



La vista lateral del ojo permite darnos cuenta de cómo los párpados cubren el ojo y siguen el contorno esférico del globo ocular. Por eso la parte interna (el lagrimal) parece estar oculto tras el ojo. Cuando el músculo interno del ojo lo hace girar hacia arriba, el músculo que eleva el párpado se contrae al mismo tiempo porque tienen su raíz en el mismo nervio. De hecho, los dos párpados están ligados de manera que no podemos mover uno sin que el otro también se mueva.

LOS OJOS EN ESTILO MANGA

Una vez que conoces detalles necesarios para la correcta ubicación de los ojos en un rostro humano promedio, pasemos a lo que será el diseño de los ojos en un dibujo estilo manga. Notarás que dije diseño en vez de dibujo, esto porque aunque a primera vista el estilo manga son "dibujitos chistosos de monitos cabezones y ojones", la verdad es que la relación de las proporciones reales de un cuerpo con las de un personaje de manga son mucho más cercanas de lo que se podría suponer.

Por ejemplo, al diseñar un rostro humano lo que hacemos es reducir a unos cuantos trazos la gran cantidad de rasgos que lo forman. Un ojo sería reducido a su forma básica de ojal, la ceja sería una línea y el iris un círculo, pero se mantienen las proporciones reales.



Para dibujar los ojos estilo manga yo utilizo como base un pentágono en vez de la forma de ojal. ¿Por qué el cambio? El pentágono me permite darle una base geométrica a los ojos en lugar de dejar los trazos al azar. Además, manejando sus proporciones me permiten crear diferentes tipos de ojos para personajes de diferente personalidad.

MANOS A LA OBRA

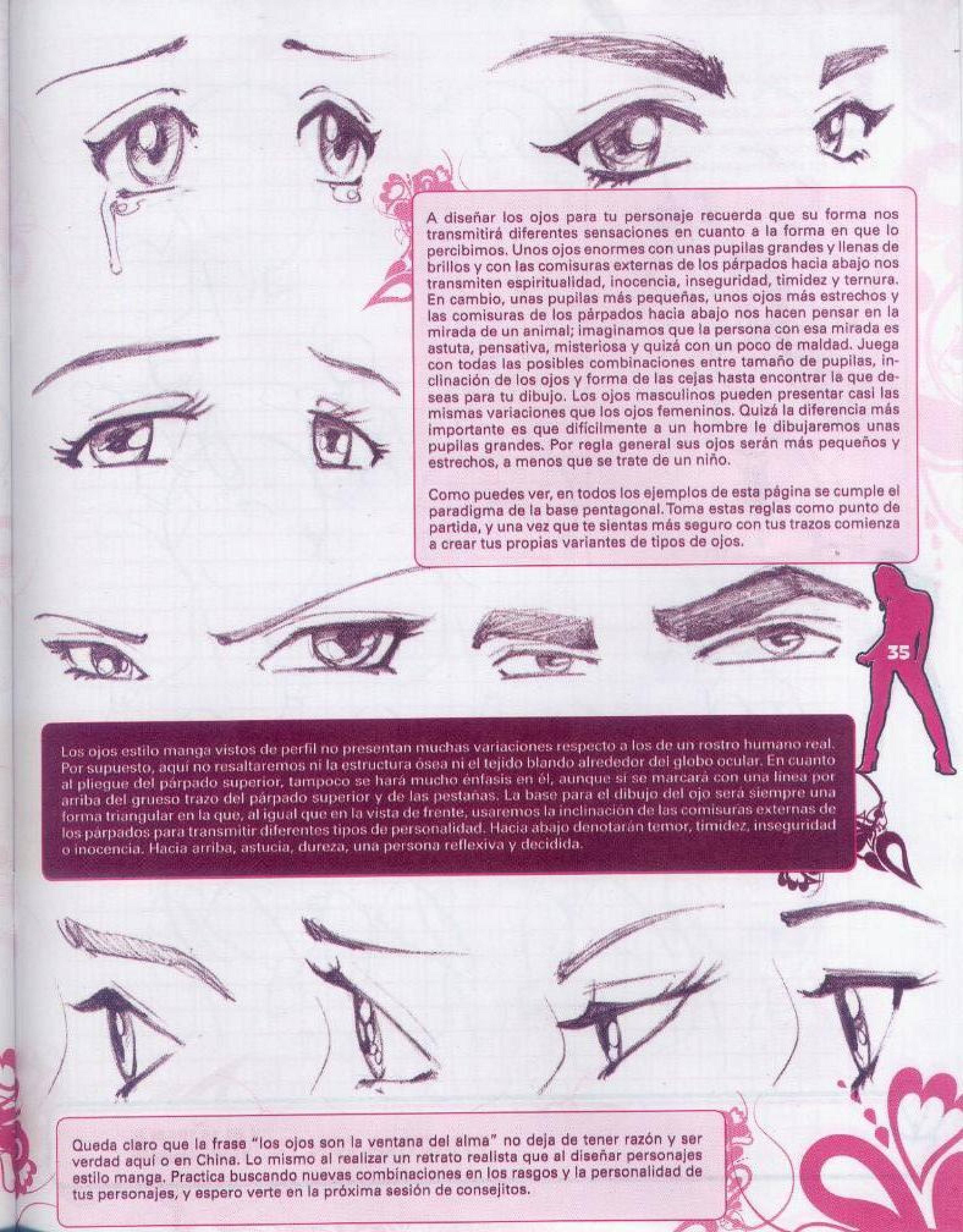
Empecemos a dibujar un ojo. Traza primero un pentágono con los vértices redondeados. Una forma suave que nos servirá de base.

Ahora traza lo que será el iris. Como queremos dibujar un ojo de mujer le pondremos uno de esos iris enormes que le dan su aspecto tan peculiar a las heroínas manga. También traza una línea que siga el contorno superior del pentágono; esa marcará el doblez del párpado superior.

Ahora ya puedes remarcar con un trazo mucho más grueso la parte superior del pentágono para darle forma a las pestañas. También remarca la parte de abajo para señalar el párpado inferior, pero con un trazo menos pesado.

¡Listo! ahora agrega los detalles como las pestañas arriba y abajo, el color en el iris, los brillos que refleja debido a su humedad y la ceja delineada. El tener la base geométrica pentagonal te permitirá trazar el otro ojo siguiendo el mismo esquema. Recuerda respetar el espacio entre los dos ojos que vimos en las páginas anteriores.



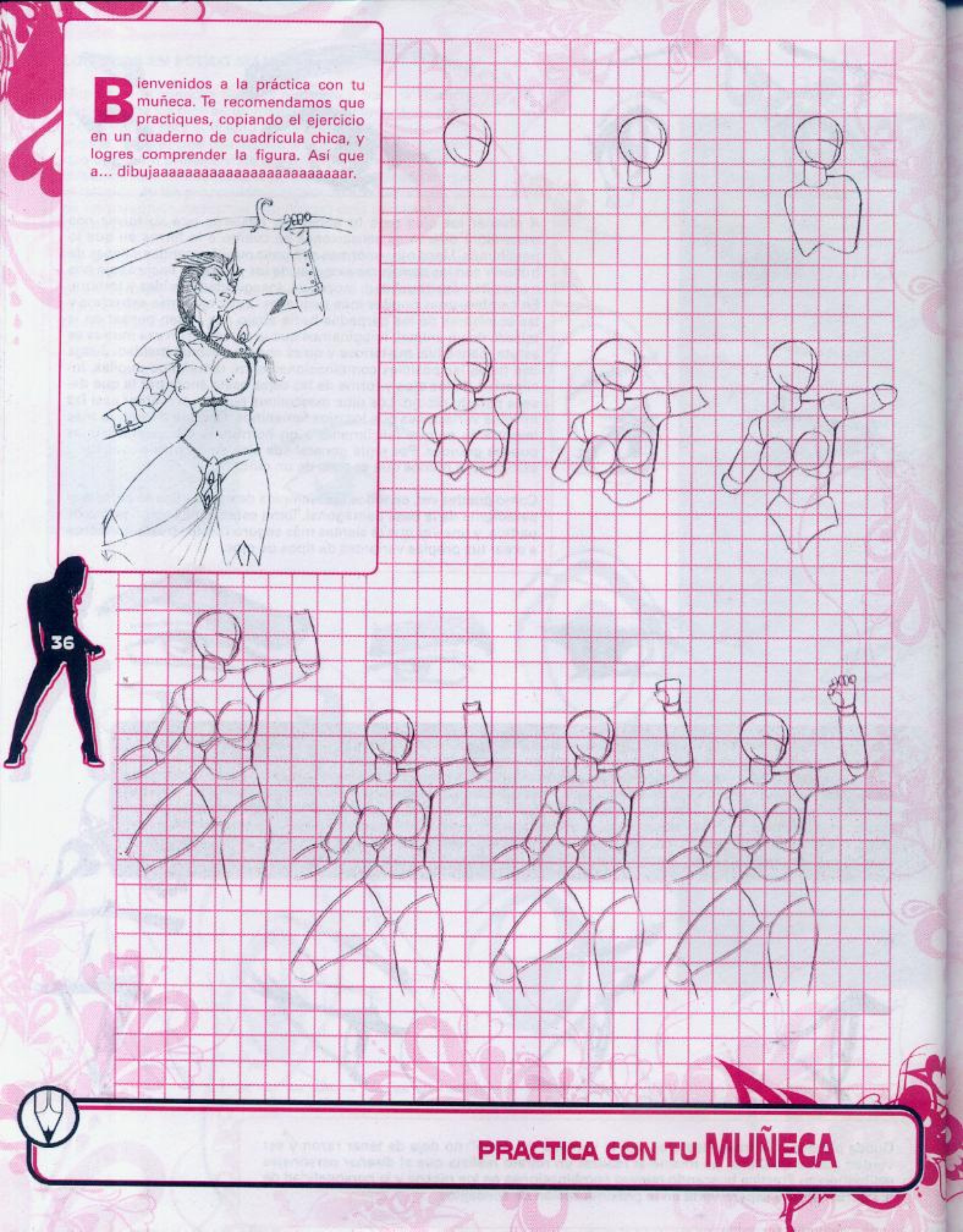


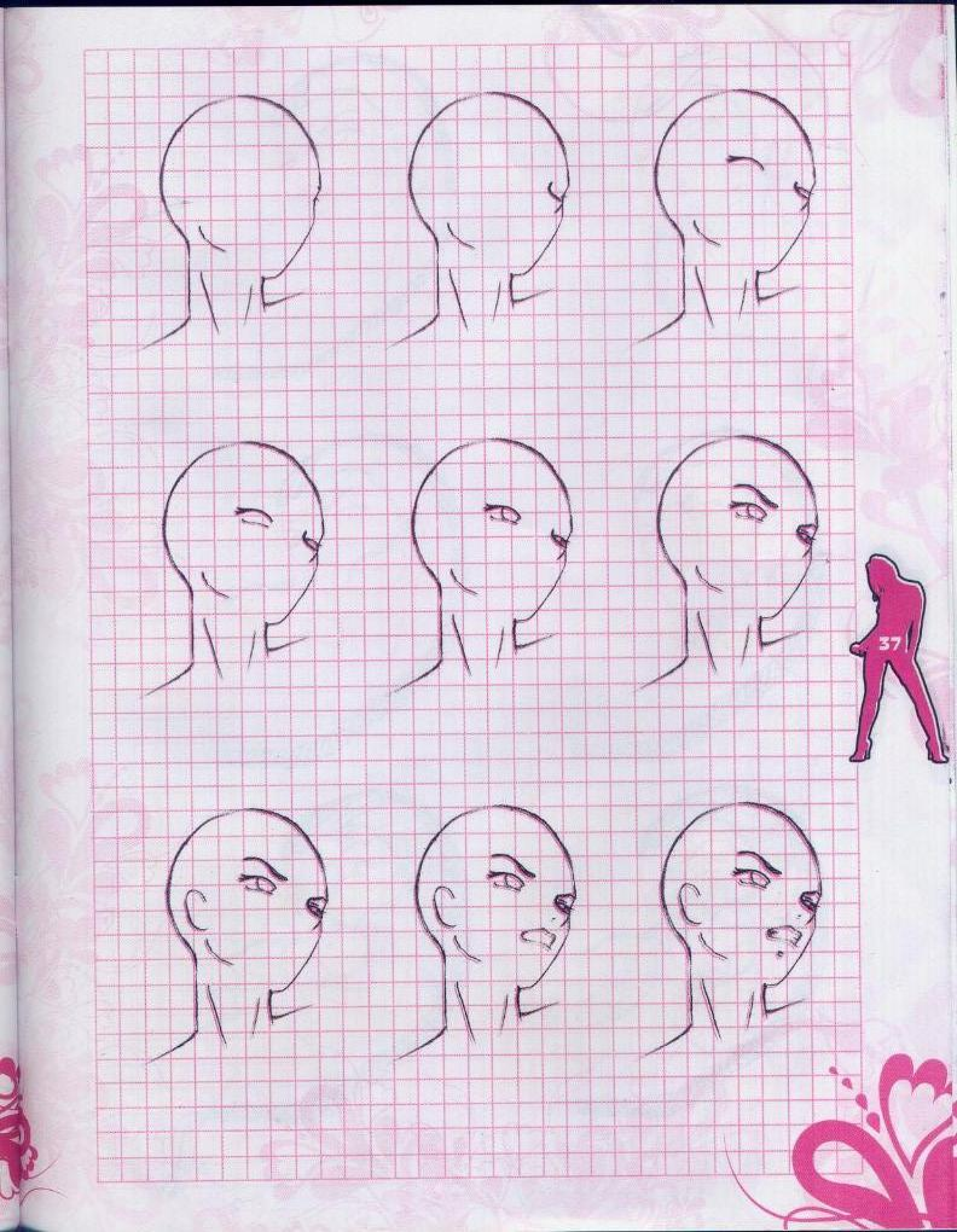
A diseñar los ojos para tu personaje recuerda que su forma nos transmitirá diferentes sensaciones en cuanto a la forma en que lo percibimos. Unos ojos enormes con unas pupilas grandes y llenas de brillos y con las comisuras externas de los párpados hacia abajo nos transmiten espiritualidad, inocencia, inseguridad, timidez y ternura. En cambio, unas pupilas más pequeñas, unos ojos más estrechos y las comisuras de los párpados hacia abajo nos hacen pensar en la mirada de un animal; imaginamos que la persona con esa mirada es astuta, pensativa, misteriosa y quizá con un poco de maldad. Juega con todas las posibles combinaciones entre tamaño de pupilas, inclinación de los ojos y forma de las cejas hasta encontrar la que deseas para tu dibujo. Los ojos masculinos pueden presentar casi las mismas variaciones que los ojos femeninos. Quizá la diferencia más importante es que difícilmente a un hombre le dibujaremos unas pupilas grandes. Por regla general sus ojos serán más pequeños y estrechos, a menos que se trate de un niño.

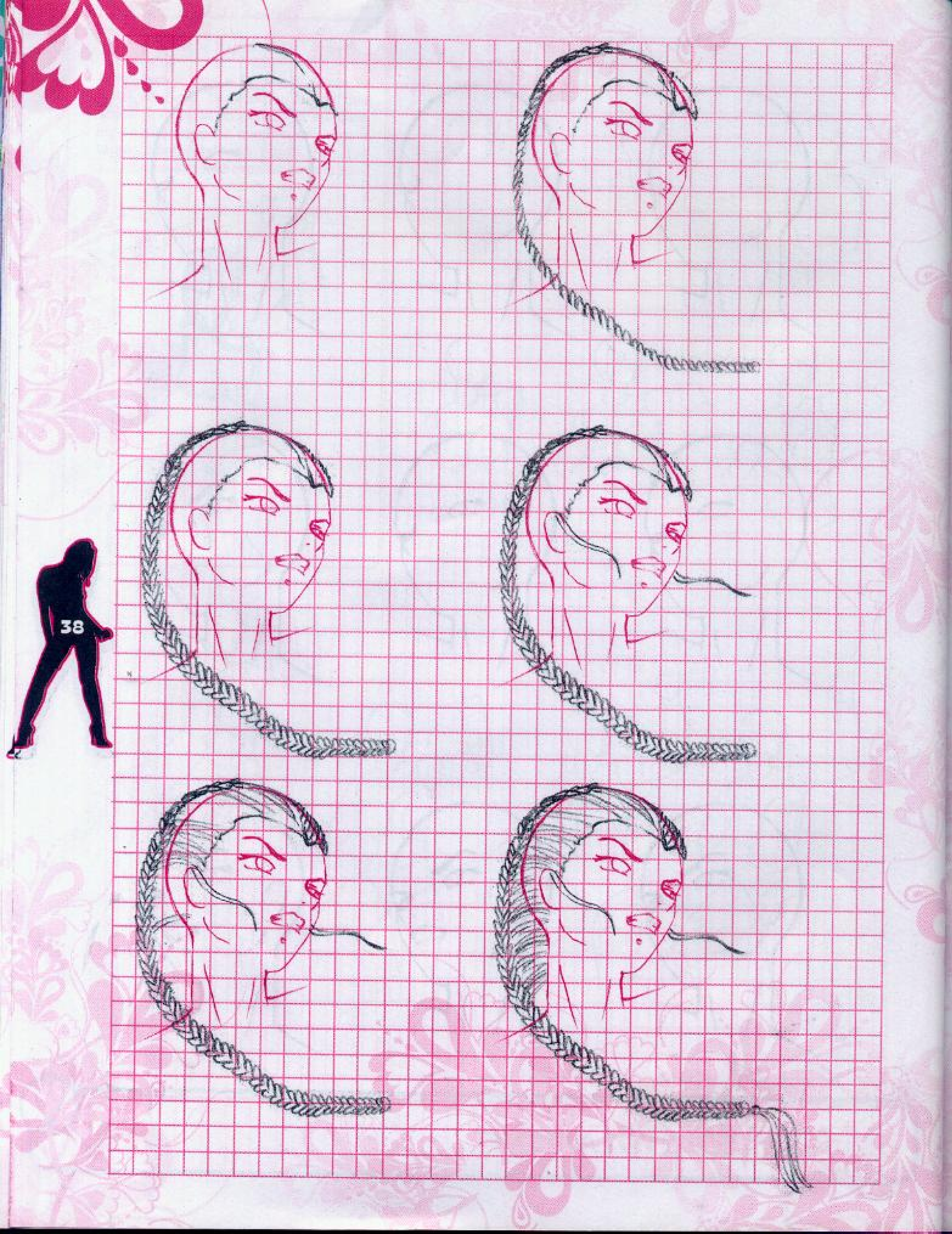
Como puedes ver, en todos los ejemplos de esta página se cumple el paradigma de la base pentagonal. Toma estas reglas como punto de partida, y una vez que te sientas más seguro con tus trazos comienza a crear tus propias variantes de tipos de ojos.

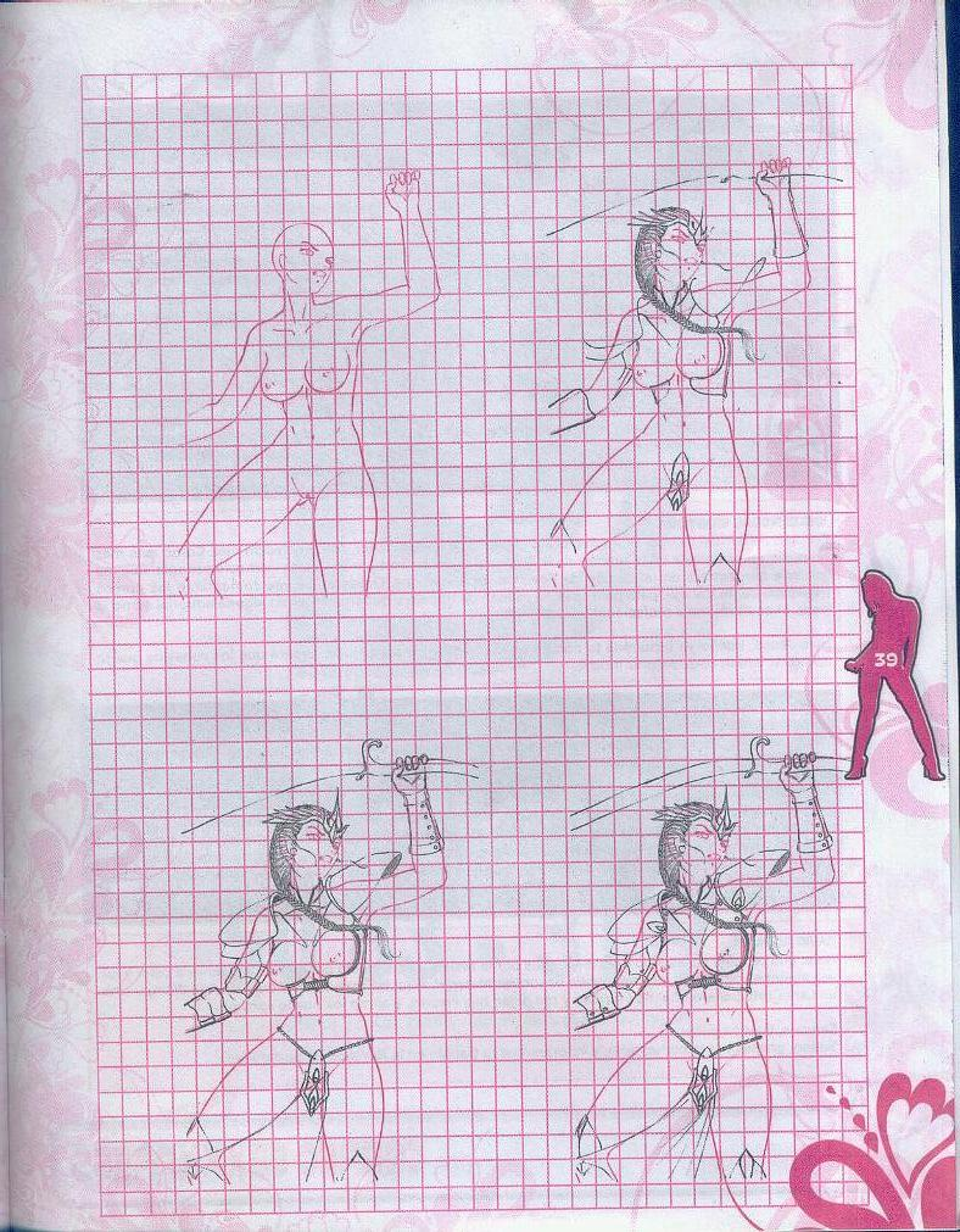
Los ojos estilo manga vistos de perfil no presentan muchas variaciones respecto a los de un rostro humano real. Por supuesto, aquí no resaltaremos ni la estructura ósea ni el tejido blando alrededor del globo ocular. En cuanto al pliegue del párpado superior, tampoco se hará mucho énfasis en él, aunque sí se marcará con una línea por arriba del grueso trazo del párpado superior y de las pestañas. La base para el dibujo del ojo será siempre una forma triangular en la que, al igual que en la vista de frente, usaremos la inclinación de las comisuras externas de los párpados para transmitir diferentes tipos de personalidad. Hacia abajo denotarán temor, timidez, inseguridad o inocencia. Hacia arriba, astucia, dureza, una persona reflexiva y decidida.

Queda claro que la frase "los ojos son la ventana del alma" no deja de tener razón y ser verdad aquí o en China. Lo mismo al realizar un retrato realista que al diseñar personajes estilo manga. Practica buscando nuevas combinaciones en los rasgos y la personalidad de tus personajes, y espero verte en la próxima sesión de consejitos.


Bienvenidos a la práctica con tu muñeca. Te recomendamos que practiques, copiando el ejercicio en un cuaderno de cuadrícula chica, y logres comprender la figura. Así que a... dibujaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaar.
36
PRACTICA CON TU MUÑECA







NYA KUROI
HOLA, SOY NYANYA

No sé si ya les hayan escrito chavas antes, supongo que sí... He leído los comentarios que les escriben, todos los felicitan y demás, pero la verdad es que yo no estoy del todo satisfecha con la revista (conste que no estoy diciendo que no me agrade, si no, ¡no la compraría!). Para empezar, quitaron la *Guía de dibujo*, que creo que era un gran atractivo de la revista (y, en su mayoría, eran muy buenas). Hay ciertas secciones que me parece, salen sobrando: *Mujeres de tu consolación* y *Qué mujer!* No sé, en lugar de sólo poner una imagen (que se baja fácilmente de Internet) tal vez sería bueno que dieron puntos clave sobre cómo dibujar dicho personaje (y no sólo escribir lo buena que está, eso es obvio, para eso son personaje de videojuego... y no creo que interese mucho cuándo nació, qué tipo de sangre tiene, etcétera, si es una revista de dibujo). Y sobre *Qué mujer!*, no deberían generalizar tanto, y deberían alentar a que los nuevos dibujantes aprendamos de la observación, y no que se pongan a ver cuál chava es del tipo "elegante" o "gótica" (la gótica no parecía gótica, ¿eh? XD).

Hola, NyaNya, es bueno ver que entre nuestros lectores también hay chicas. Bueno, nos diste duro y tupido jeje, y pues la guía se quitó por cuestiones ajenas a nosotros... Y he de decirte que eres bruja, porque varias cosas que pensábamos hacer nos las comentaste... Bruja, bruja, y no es que queramos hacer uso de fotos bajadas de Internet en *Chicas de tu consolación.* Toma en cuenta que muchos dibujantes necesitan una referencia más específica, así se hacen de un archivo de imágenes. Aunque no lo creas, es importante todos los datos que se dan de la chica, ya que el dibujante se familiariza con el personaje y le permite dibujarlo mejor. Ya checamos tus demás comentarios y saludos, esperamos que nos sigas escribiendo.

JOSUÉ RODAS MONTOYA

Reciban un cordial saludo. El motivo del presente es hacerles llegar otra ilustración mía. Como este mes no pusieron propuesta en la sección de la *Chica de tu consolación*, mando una ilustración propia, que me gustaría que entrara en la sección de *Revisión de portafolios.* Quisiera que me comentaran los puntos negativos de mi trabajo, para pulir más mi calidad de trabajo y poder trabajar en alguna editorial como la suya, pues es mi meta profesional.

Hola Josué, bueno ya incluimos tu trabajo en la *Revisión de portafolios.* Espero que los consejos que te damos te sirvan para mejorar mucho.

NICOLÁS LARA

Hola amigos de *Dibujando Hentai.* Me entere de que buscan nuevos talentos y aunque mi especialidad no es el hentai siempre es bueno intentar hacer algo nuevo, así que les mando este dibujo que quise hacer algo artístico.

Bueno amigo Nicolás, pues para entrar al equipo como dibujante lo primero es que se valore tu trabajo, y eso sólo se puede hacer siempre que mandes o lleves a la editorial tu labor. Para preparar tu portafolio lo primero es separarlo en secciones. Todos los dibujos a lápiz, después a tinta y por último a color. Ya que se valore tu trabajo se decidirá a qué revista pasas. Si tu trazo aún no está muy maduro, entrarás en la línea de revistas infantiles para que agarres callo; así que esperamos tu portafolio (Que de hecho, tu trazo no es muy apto para hentai ya que es algo infantil).

DAVID AGUILAR

Hola, qué tal, sólo les escribo para felicitarlos por la revista. Deberían de poner más imágenes a color y tal vez algunas páginas de Internet donde encontrar material. Aquí les mando un dibujo de Ada Wong y uno de Lara Croft. Espero que me escriban y me digan mis errores, y cómo los puedo corregir.

Saludos, David Aguilar.

Bueno, gracias por tu comentario, y valoraremos tu trabajo en la *Revisión de portafolios.*



¡NO COMPRES ESTA REVISTA!

SI ERES MENOR DE EDAD O SI EL GÉNERO DE PUBLICACIONES ERÓTICAS VA EN CONTRA DE TUS PRINCIPIOS.



AMIGO VOCEADOR:

ESTA REVISTA ES EXCLUSIVAMENTE PARA MAYORES DE EDAD. DE LA MANERA MÁS ATENTA SE TE INVITA, SUPLICA Y EXIGE QUE NO LA EXHIBAS NI VENDAS A MENORES DE EDAD.
RECUERDA QUE CONSTITUYE UN DELITO.

AMIGO LECTOR

¡CUIDADO! LA REVISTA QUE TIENES EN TUS MANOS POSEE IMÁGENES Y TEXTOS TANTO DE POSES COMO DE ACTOS SEXUALES. SI ESTE TIPO DE INFORMACIÓN VA EN CONTRA DE TU CRITERIO Y PRINCIPIOS MORALES, POR FAVOR, NO LA COMPRES.

ESTA REVISTA DEBE ESTAR EMBOLSADA AL MOMENTO DE SER ADQUIRIDA, DE LO CONTRARIO, POR FAVOR, REGRÉSALA A TU DISTRIBUIDOR.

TÚ TIENES LA LIBERTAD DE COMPRAR O NO ESTA REVISTA.